06/2001 ● Counter-Strike guide Del 2 ● Test: Är du en hardcore-gamer?

Bara i incite PC Games: VÄRLDSPREMIÄR



SVENSKA

PC Games

incite



Vi har de första bilderna!



HARRY POTTER

... får ett eget datorspel. Se de exklusiva bilderna!

BLI DEN FÖRSTE ATT SE SI
MEIERS STORA STRATEGISPE

CIVILIZATION 3

14 recensioner





- DESPERADOS
- Fallout Tactics
- THE SIMS: HOUSE PARTY
- Europa Universalis
- SERIOUS SAM
- Battle for Naboo
- Dave Mirra BMX
- Freedom
- Age of Sail 2
- Offroad
- Championship Surfer
- Kiss Pinball
- Starpeace
- Pinball Heroes



DESPERADOS

RECENSION & DEMO

FALLOUT TACTICS

RECENSION

WARCRAFT 3

REPORTAGE ★ DETALJER ★ GAMEPLAY ★ INTERVJU

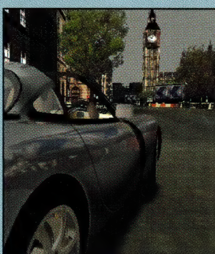
Perfekt partner

Vi plockar fram de 10 bästa spelen för just din PC



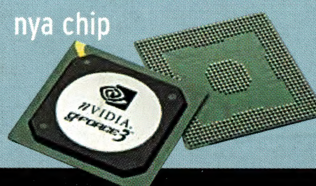
X-Box

... kommer att ge oss bättre PC-spel



GeForce 3

Första testet av Nvidias nya chip



kr 59:50



● Multiplayer-nyheter ● Nya detaljer från Commandos 2 & Microsoft Train Simulator

NYHET Komputer-butiken

Nu kan du köpa ett urval av det bästa från Komputer för alla – Den bästa datatidning för hela familjen. Produkterna i Komputer-butiken är resultatet av många års arbete med datorer och program – och de är lätta att använda oavsett om du är nybörjare eller van pc-användare.

Vi har samlat det bästa inom olika kategorier – välj mellan de bästa programmen, de populäraste spelen, de mest aktuella Komputer-skolorna och kompletta guider till barn, program och Internet. Varorna kan köpas ENDAST i Komputer-butiken.

ERBJUDANDE

Internetguide

SNABBARE, BILLIGARE OCH LÄTTARE PÅ NÄTET.

I "Din guide till Internet" har vi samlat de absolut bästa artiklarna om Internet som publicerats i Komputer för alla.

Du behöver inte ha någon kunskap om Internet för att få glädje av boken. I den hittar du nämligen en grundlig introduktion till nätet och alla dess många möjligheter.

Väntetiden är något av det värsta när man är ute och surfar på nätet. Vi tipsar dig hur du ökar farten, visar hur man tar bort irriterande reklam och hur du hindrar dina barn från att besöka sidor du inte vill att de ska besöka.

I boken finns också en komplett Outlookskola som lär dig allt om e-post. Drömmer du om att skapa en egen hemsida har du stor nytta av vår hemsideskola, där vi steg för steg visar dig hur du gör: ända från den första texten tills sidan ligger ute på nätet.

Sist i boken har vi sammanställt ett stort kapitel med de bästa Internetadresserna för barn, de roligaste webbadresserna, kartor från nätet och Internet till vardags.

Men inte nog med det! Du får också en cd-rom-skiva med nyttiga prov- och spridprogram samt verktyg som kan göra din surftur på nätet säkrare, roligare och mycket snabbare.

KOMPUTER FÖR ALLA-SPECIAL

Din guide till

INTERNET

Inklusive Snickra egna hemsidor och lär dig Outlook

•De bästa verktygen
•Snabbare, billigare och enklare på Nätet
•De bästa adresserna
•Bort med reklamen
•Hitta det på Nätet
•Surfa gratis
•Koll på Nätet



KOMPUTER FÖR ALLA/Bonnier ALANDIA AB. Kundjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 72. www.kundtjanst.nu

Det bästa till dig och din pc

Portot är 24:50 oavsett hur mycket du beställer

Skolhäften

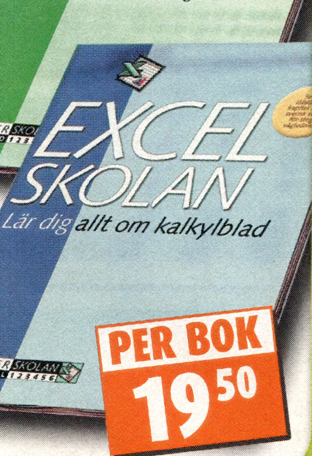
Fem genomtänkta skolhäften med illustrerade steg-för-steg-vägledningar som lär dig allt om programmet i fråga. Prova till exempel Wordskolan som passar både den som aldrig har arbetat med ordbehandling och den som vill lära sig mer.











Retro-cd

100 av de roligaste programmen och spelen från datorns barndom. Kör på en 486-pc med 4 MB RAM.



101 Spel

101 av de roligaste och mest fängslande spelen med garanterat många timmars underbar underhållning.



Min första DATA SUCCÉ

I boken förklaras på ett lättfattligt sätt, och med massor av steg-för-steg-bilder, hur du kan få ut ännu mer av programmen och tillbehören.



Webbplatspaketet

Här får du de nödvändiga grundkunskaperna och allt du behöver för att kunna skapa en snygg hemsida.



Barnpaketet

De bästa artiklarna om barn och pc, stor katalog över de populäraste och mest sålda barnspelen och en fullproppad cd.



Inköpsordboken

Hjälper dig att köpa rätt utrustning. Med Inköpsordboken kan du lätt förstå alla fackuttryck.



PORTOFRI BESTÄLLNINGSKUPONG

Jag beställer följande produkter från Komputer-butiken:

- ☐ Internetguiden (183031)
- ☐ Webbsideskolan (202351)
- ☐ Windowsskolan (062600)
- ☐ Outlookskolan (062604)
- ☐ Wordskolan (002566)
- ☐ Excelskolan (062608)
- ☐ Retro-cd (183010)
- ☐ 101 Spel (183011)
- ☐ Min första DATA SUCCÉ (050994)
- ☐ Webbplatspaketet (183021)
- ☐ Barnpaketet (183024)
- ☐ Inköpsordboken (006206)

Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

Var vänlig skriv tydligt – texta helst! 0104 1041

5586

All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.

Är du under 18 år fyll i ditt födelseår: ____ Dessutom krävs målsmans underskrift: ______________

Frankeras ej. KOMPUTER betalar portot.

KOMPUTER FÖR ALLA

SVARSPOST
111 033 815
205 08 MALMÖ

Så långt lagret räcker

OBS! Skicka inga pengar nu, faktura medföljer. Porto och exp.avgift är bara 24:50 per beställning.

■ Redaktören har ordet

därför

är det bråk i Brevlådan den här månaden



Det väller in brev till Brevlådan. Varje månad får vi mellan 200 och 300 e-post och vanliga brev från läsare som berömmer oss, läsare som frågar om allt möjligt, och läsare som bara klagar.

De berömmande läsarbreven tar vi med i Brevlådan för att klappa oss själva på ryggen och de med frågor tar vi med för att de ofta är relevanta och intressanta även för andra läsare.

Men varför trycker ni läsarbrev från folk som inte gör annat än klagar?, frågar en läsare från Århus. *Om de inte tycker om incite PC Games så kan de ju bara låta bli att köpa tidningen ...*

Det har du rätt i, och vi kunde ju egentligen bara be dem att fara och flyga eller helt enkelt låta bli att trycka deras åsikter. Men det gör vi inte.

Det ger en sund debatt – och god underhållning – att öppna spalterna för alla åsikter, så det ska vi fortsätta med.

Läsaren från Århus undrar också varför det är fler som klagar i *incite PC Games* än på andra datortidningars insändarsidor. På det kan vi bara svara att det är skillnad på hur man gör insändarsidorna, och vilken typ av brev man vågar ta med, och vilka man sorterar bort. Vi tar med lite av varje.

I Brevlådan är det en rejäl fight den här månaden. Se själv på sid 94.

Michael Broström, redaktör
incite PC Games

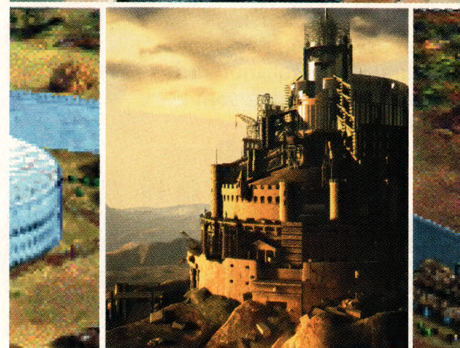
nyheter

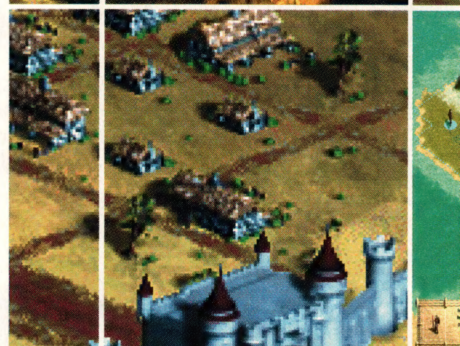
kommer snart

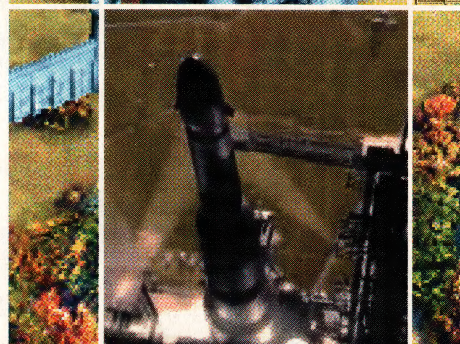
special

recensioner













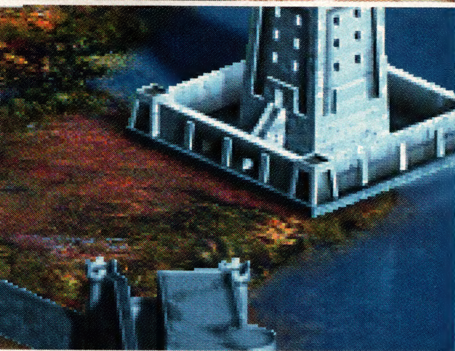
MASSOR AV LÄSARE efterlyser mer information om *Warcraft 3* – på sid 18 har vi goda nyheter.

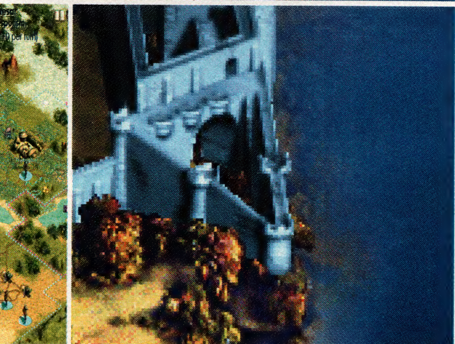
NY GENERATION X X-Box blir det största som har hänt datorspelen sedan 3D-kortet uppfanns.

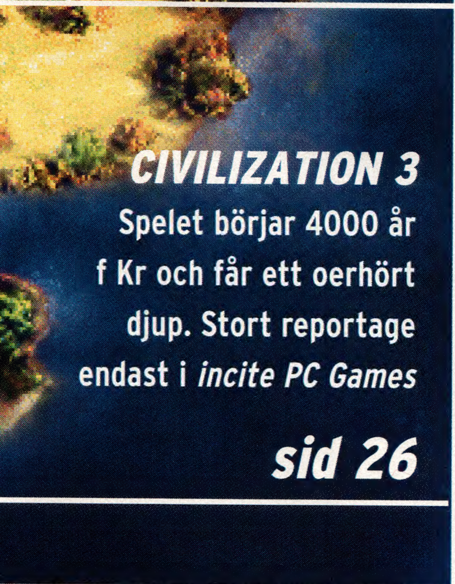


innehåll









CIVILIZATION 3
Spelet börjar 4000 år f Kr och får ett oerhört djup. Stort reportage endast i *incite PC Games*

sid 26

VILDA VÄSTERN
Desperados är ett mycket välgjort och coolt spel. Läs recensionen och prova demot på CD:n.

sid 54



hardware

spelstrategi

brevlådan



sid 60

THE SIMS: HOUSE PARTY Nya kläder, ny musik och nya gäster. Stora Sims-fester i det nya tilläget *House Party*.

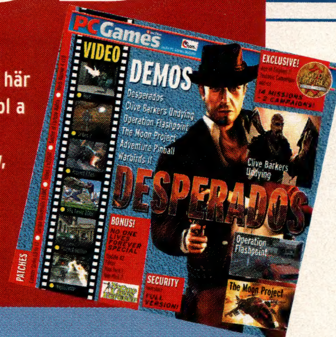
sid 80



NYTT HEADSET Imponerande ljud relativt billigt i nytt headset på hardware-sidorna.

demo CD

CD:n är proppfull med kvalitet den här månaden – med bl a demos på *Clive Barker's Undying, Operation Flashpoint, The Moon Project* och *Desperados*.



demos

CLIVE BARKER'S UNDYING ● THE MOON PROJECT ● DESPERADOS ● OPERATION FLASHPOINT ● ADVENTURE PINBALL ● WARBIRDS II

videos

TRIBES 2 ● PROJECT EDEN ● HALO ● PROJECT GOTHAM ● NFL FEVER 2002 ● NIGHTCASTER

PATCHAR:
COUNTER-STRIKE 1.0 TO 1.1 ● EUROPA UNIVERSALIS v.1.08C ● TRIBES 2 v.22047 ● SOLDIER OF FORTUNE MATRIX ● MECH WARRIOR 4 1.0

INTERNET:
● GAMESPY ARCADE v.1.0

DRIVRUTINER:
DETONATOR 3 v.6.50 ● GLSETUP V.1.0.0.117 ● NVIDIA RIVA 128/128ZX AGP/PCI ● VOODOO BANSHEE v.1.04 ● VOODOO2 v.3.02.02 ● VOODOO3 v.1.07 ● VOODOO 4-5 v.1.04 ● DIRECTX 8.0

SECURITY
INOCULATE ANTIVIRUS ● ZONE ALARM

SYSTEM
3DMARK 2000 ● WINRAR 2.71 ● WINZIP 8.0 ● SISOFT SANDRA 2001 ● SAFECLEAN 3.0

EXTRAS
● INCITE BABES ● WALLPAPERS

BONUS!

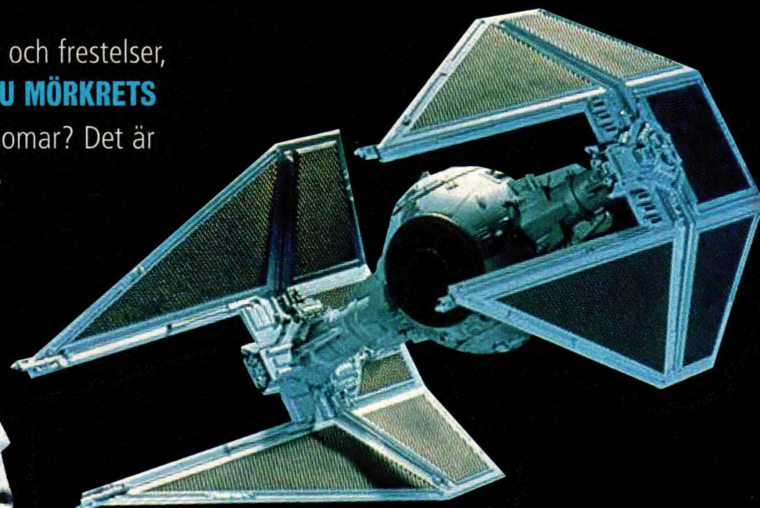
NO ONE LIVES FOREVER
● UPDATE PATCH #2 ● EDITOR ● MAP PACK 1 ● MAP PACK 2

AGE OF EMPIRES 2
● TEUTONIC CAMPAIGNS ADD-ON



STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II

VÄLJER DU LJUSETS VÄG? Den är svår och fylld med faror och frestelser, men det är de rättfärdigas och de godas väg. **ELLER TAR DU MÖRKRETS VÄG?** Den direkta vägen till oändlig makt och oanade rikedomar? Det är upp till dig. Du är Kyle Katarn och bestämmer själv ditt öde

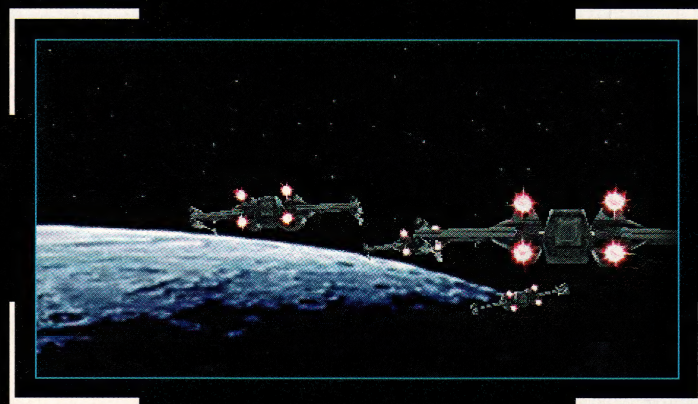


I *Jedi Knight: Dark Forces II* lär du känna Kraftens 12 hemligheter. I början är du varken god eller ond, men dina handlingar under spelet bestämmer om du lär dig att behärska de mörka eller de ljusa krafterna. Och vid en tidpunkt SKA du välja sida.

3D-shootern är ett av de bästa Star Wars-spelen och utgår från Star Wars-filmerna. Här har du massor av vapen och eldkraft att tillgå i kampen mot sju av den mörka sidans Jedi-riddare. Om du väljer Ljusets väg måste du kämpa mot de här mäktiga fienderna och förhindra att de kan sprida sin renodlade ondska. Om du väljer den Mörka sidan ska du stoppa dem för att själv kunna överta makten.

May the Force be with you!





incite PC Games

MINST 6 GÅNGER OM ÅRET – får du ett fullversionsspel i original!

Få 3 nummer av incite PC Games + tuff klocka

Bara 99:-

+ 19:50 i porto och exp.avgift.



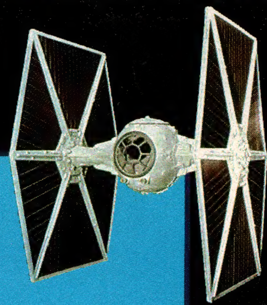
FYLL I KUPONGEN LÄNGST BAK I TIDNINGEN OCH BLI PRENUMERANT

Vapen



RAIL DETONATOR Avfyrar exploderande missiler. Vid primärt skott exploderar missilen när den träffar något, vid sekundärt skott fäster missilen och exploderar först efter ett litet tag.





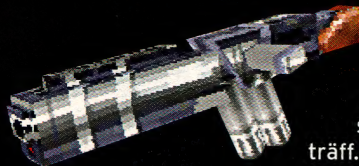
KOMMANDON

● Gå	Pil
● Spring	Skift + pil
● Gå långsamt	Caps Lock + pil
● Primärt skott	CTRL/vänster musknapp
● Sekundärt skott	Z
● Gå sidledes	A och D
● Hopp	X/höger musknapp
● Se dig omkring	V + rör musen
● Gå ned på knä	C
● Byt kamera	F1
● Action	BLANKSTEG
● Tänd ljuset	F2
● Infraröda glasögon	F3
● Quick save	F9
● Karta	Tab
● Byt mellan föremål	Å och ^
● Använd föremål	Retur

DENNA MÅNADS FULLVERSIONS-SPEL:



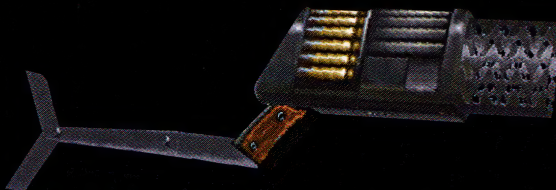
LIGHTSABRE När du vänder dig mot en motståndare fungerar ljussvärdet som sköld. Den primära funktionen resulterar i en snabb stöt. Om du rör dig samtidig som du använder den primära funktionen kan du göra flera olika stötar. Med sekundär funktion gör du en stor bred sving som täcker ett större område.



CONCUSSION RIFLE Primär funktion avfyrar kulor av komprimerad luft som detonerar vid träff. Sekundär avfyrar ett slags hagelpatroner.



BOWCASTER Med primär funktion kan du hålla ned skjuttangenten ett tag för att avfyra upp till fyra skott samtidigt. Med sekundär funktion är projektilen magnetisk, studsar mot väggar och kan gå runt hörn.



IMPERIAL REPEATER RIFLE Skjuter med vanliga projektiler. Primär funktion avfyrar skott i snabb följd, sekundär funktion avfyrar alla tre piporna på samma gång.



SEQUENCER CHARGE Med primär funktion är de här minorna tidsinställda och exploderar efter mycket kort tid. I sekundär funktion kan du sätta fast dem på t ex en dörr. De exploderar först när någon kommer i närheten.

GALAXENS PAJASAR

Svensk datorspelsversion av romanklassikern *Liftarens guide till galaxen*

VILKET GÄNG! Persongalleriet i *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* blir av det alternativa slaget.

Den humoristiska science fictionromanen *Liftarens guide till galaxen* av Douglas Adams har sålts i över 15 miljoner exemplar världen runt.

Under början av 2002 blir det så datorfolkets tur att dra på äventyr med den deprimerade huvudpersonen Arthur Dent, som av mystiska aliens mot sin vilja plockas upp från Jordens yta kort innan planeten sprängs i bitar. Därefter går resan genom universum medan man letar efter svaren på livets gåta och universums tillkomst, och möter en rad konstiga varelser, allt från den dreglande dånfinken från Traal till vogoner och andra varelser, samtidigt som man stöter på alla de övriga personligheterna från boken, som Zaphod, Marvin, Ford och Slartibartfast. Folket bakom utgivningen av PC-versionen av den intergalaktiska liftarvägledning, svenska PAN Interactive, beskriver spelet som ett "tredjepersons realtid-, 3D-arkad-, slå med våta handdukar-spel". Utvecklingsarbetet sker i övrigt i samarbete med Douglas Adams egen spelutvecklingsfirma, The Digital Village, som tidigare stod bakom det lustiga äventyret *Starship Titanic*. Utöver datorspelet håller boken dessutom på att bli filmatiserad med Jay Roach (mannen bakom Austin Powers-filmerna) som regissör.

■ LÅNGFINGRADE ACTIONFANS

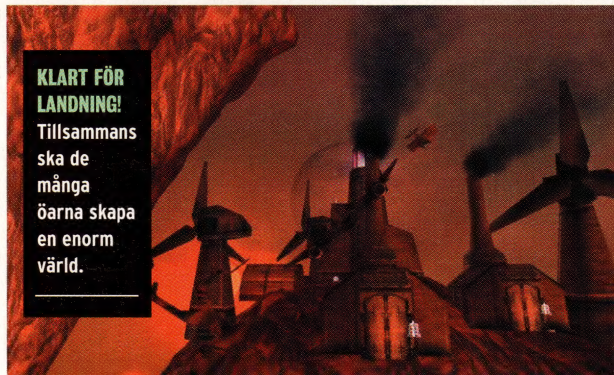
Ska man bryta mot lagen kan man lika gärna göra det i stor skala. Så måste ett par tjuvaktiga engelsmän ha tänkt när de stal inte mindre än 4 000 kopior av actionspelet *Serious Sam* till ett samlat värde av nästan 1,5 miljoner kronor. De europeiska spelutvecklarnas sammanslutning har utlovat en belöning till dem som hittar spelen eller tjuvarna. God jakt!

Ett himmelskt nomadliv

Spänn på vingarna och besök en värld av flygande öar i det tyska action/strategispelet *Nomads*

Folket bakom strategispelssuccén *Sudden Strike* är i farten igen. Den här gången arbetar tyska CDV på spelet *Nomads*, som verkar bli en allt annat än traditionell blandning av realtidsstrategi och 3D-action med en dos rollspel.

I spelet, som enligt planerna ska vara färdigt under kommande år, ska man, i en ogästvänlig framtidsvärld som består av en rad flygande öar, bygga sina baser och samla in tillräckligt med resurser, varefter man kan flyga från ö till ö (sett ur tredjepersonsperspektiv). På vägen får man utkämpa våldsamma luftstrider med sina karaktärer, som på så vis samlar erfarenhet och gradvis kan utveckla sina färdigheter.



KLART FÖR LANDNING! Tillsammans ska de många öarna skapa en enorm värld.

Nya svärdsstrider

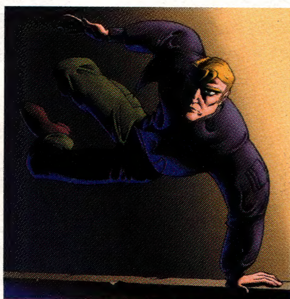
Den beprövade adventure-serien *Broken Sword* återkommer, nu med mer action



De föregående två spelen i Broken Sword-serien hörde båda till de mest populära i den så kallade peka och klicka-genren. Men när tredje delen, *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, kommer ut nästa år, kommer den att vara helt annorlunda än föregångarna.

Enligt producenterna från engelska Revolution Software ska man göra det nya spelet modernare genom att utnyttja renodlad 3D-grafik och dessutom tillföra de traditionella hjärnskrynklande gåtorna en rad actionfyllda utmaningar som kräver att man både klarar att slå ifrån sig och smyga sig förbi de allra värsta problemen.

Huvudpersonerna George och Nico är de samma som i de två föregående spelen, även om de blivit en smula äldre, medan handlingen i *The Sleeping Dragon* i ännu högre grad än tidigare ska ge spelarna känslan av att spela med i en dyster och farofylld filmthriller där inget är vad det verkar vara. Spelet är ännu tidigt i produktionsfasen, men intresserade kan följa med på: *www. brokensword3.com*



KLAR FÖR NYA UTMANINGAR George har åldrats med värdighet. *Broken Sword: The Sleeping Dragon* blir ännu mer filmliknande än sina två föregångare.



FLADDERMUSFLYKT Alla figurerna i *Torn* ska bli unika med sin egen uppsättning av personliga drag och färdigheter.

SÖK LYCKAN

Välj ditt eget öde i *Torn*

Förföljd av otur och förbannad med förmågan att dra olycka över sina omgivningar och dem han möter. Det är problemet för huvudpersonen i det kommande rollspelet *Torn* från Black Isle Studios. Ett problem som man måste resa genom en enorm värld fylld av monster och magi för att lösa.

Torn, som utkommer i slutet av året, blir i ren 3D (bygger på grafikmotorn från *No One Lives Forever*), och spelaren får i stort sett total frihet att styra utvecklingen, oavsett om man är lagd åt det diplomatiska hållet eller föredrar hårdare metoder.

■ KONSOLKRIGET HAR BÖRJAT!

Tonen håller på att skärpas mellan producenterna av den nya generation spelkonsoler. Senast har Nintendo skickat ut ett brev till en rad konsolhandlare, där de avråder dem från att delta i Microsofts försök att marknadsföra deras kommande X-Box, långt innan den finns på marknaden.

Det verkar nu inte som om brevet direkt har skakat om Microsoft, som, även om de varit missnöjda med konkurrentens försök att införa reklamcensur, i sitt svar torrt konstaterade att "det ju är trevligt att se att Nintendo har börjat lägga märke till X-Box."

24-TIMMARSJAKTEN

Filmfreaks med bra långtidsminne minns säkert fortfarande den äventyrsfyllda actionfilmen *24-timmarsjakten* från 1987, där Dennis Quaid blev förminskad till mikroskopisk storlek och sedan av misstag injicerades i Martin Short.

Knappt 15 år senare har filmen fått agera inspirationskälla för datorspelet *Bacteria* från tyska FIN Arts, som förväntas utkomma någon gång nästa år. Här får spelarna möjlighet att styra en enmansubåtsliknande farkost som injiceras i en döende patient i ett sista försök att rädda honom. Spelet ska innehålla omkring 50 3D-skapade banor utspridda i människokroppen, där man får möta över 30 olika fiender av både biologisk och mekanisk typ.



STACKARS PATIENT Medan man tuffar runt i blodådrorna blir man konstant anfallen och måste ta till explosiva medel, åtföljda av effektfulla ljuseffekter, för att överleva.

■ DATORSPEL ÄR BÄTTRE ÄN TV

Sammanslutningen av digitala softwareproducenter (IDSA) genomförde nyligen en större frågeformulärsundersökning i USA, som visade att dator- och videospelen har gått förbi TV som amerikanska folkets favoritunderhållning.

35 procent föredrog att använda sin fritid till att spela på datorer eller konsoler, medan endast 18,2 procent sökte sig till TV:n och Internet kom på en klar tredjeplats med 15,3 procent. Samtidigt visade det sig att 60 procent av befolkningen (145 miljoner amerikaner) använde elektroniska spel regelbundet.

Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen.

■ Monster-PC nästan klar för produktion
Intel offentliggjorde nyligen att de är nästan klara med en ny supersnabb luftkyld processor, som ska kunna arbeta med hela 2 GHz.

Flera andra processortillverkare håller på med liknande projekt, men Intel ser alltså ut att ha nått längst, och förväntar sig att processorn blir klar för produktion senare under året.



KÖR HÅRT 2 GHz får dina data att hasta genom PC:n.

■ Handdator för en överkomlig summa
Små handdatorer har hittills varit en ganska dyr affär.

Den nya HP Jornada 525 från Hewlett Packard pressar dock priset ned i närheten av det överkomliga. Den kostar 4 600 kr med färgskärm, 16 MB och 133 MHz processor. Information om närmaste återförsäljare på 08-444 22 10.



ÖVERKOMLIGT Datorn i fickan har blivit billigare.



ANVÄND HUVUDET! Yuris psykiska soldater får baracker som passar till deras förmågor.

RYSSARNA SLÅR TILLBAKA

Mental styrka blir avgörande i Red Alert 2-tillägget

Skaparna av *Red Alert 2*, Westwood, har börjat med höstens omfattande tilläggs-CD till det populära strategispelet.

För första gången blir det t ex möjligt att spela med en tredje part förutom Sovjet och de allierade, nämligen den sovjetiska utbrytaren Yuris egenartade psykiska armé.

Man får tillgång till 14 nya uppdrag som sträcker sig från Hollywood till Kairo och från Transsylvanien till Månen, och som binds samman av en bakgrundshistoria fylld med tidsresor och intriger samt mer än en timme nya filmsekvenser.

Samtidigt blir det 10 nya lagbaserade uppdrag och en utvecklad multiplayer-del, där alla tre fraktionerna kan råka på varandra samtidigt.

Naturligtvis ska det också finnas en rad nya enheter som t ex Virus (krypskyttar som avfyrar explosiva ampuller) och Boomer (u-båtar som anfaller med tunga missiler).

■ *TRIBES 2* HELT GRATIS!
Det nya skjutaspelet *Tribes 2* fanns inte länge på spelhyllorna i USA innan folk började lämna tillbaka det. Inte för att de var missnöjda, utan för att de upptäckte att man efter installationen kunde spela utan CD:n i CD-ROM-läsaren. Och varför betala för något man kan få gratis?

Producenterna från Dynamix ska rätta till felet till nästa upplaga, men en del av skadan *har* alltså skett.

NU LYFTER VI IGEN!

Microsofts årliga Flight Simulator-spel håller på att bli klart

Hardcore-simulatorfans blir inte besvikna i år heller. Till hösten kommer Microsoft Flight Sim 2002 med det vanliga utbudet av uppdaterade flygplan och landskap.

Men därutöver ska spelet också vara utrustat med en förbättrad nybörjardel och en starkt förbättrad artificiell intelligens som fyller luftrummet med datorstyrda farkoster, vilket ställer extremt höga krav på spelarnas färdigheter och koncentrationsförmåga.



HÅLL I HATTEN Luftrummet blir fyllt av mer eller mindre talangfulla piloter, så det gäller att hålla tungan rätt i mun!

Häftigt konsolrace på PC:n

Sega har hittills haft svårt att göra sig gällande på marknaden för PC-spel. Men med Sega GT (ursprungligen ett Dreamcast-spel) ser de sent omsider ut att vara på rätt väg.

I spelet, som blir färdigt senare under året, kan man sätta sig bakom ratten på en rad potenta racerbilar som Toyota Celica och Dodge Viper i ett försök att vinna ära och pengar till nya bilar, medan man finjusterar dem man redan har efter alla konstens regler.



GASEN I BOTTEN! Grafiskt ser Sega GT ganska lovande ut. Om man bara kan göra något åt den konstiga styrningen som präglade Dreamcast-versionen!

■ SPEL ÅLDERSKLASSIFICERAS
Det dröjer inte länge innan bekymrade föräldrar kan se på spelkartongerna om innehållet kan skada deras ömtåliga avkommor.

Det europeiska organet för spelmärkning (ELSPA) har försökt ta fram en gemensam europeisk standard. Men det har varit svårt, då särskilt Tyskland har strängare regler än de övriga länderna vill gå med på. Det ser ut som om lösningen i Skandinavien blir en frivillig variant där affärerna själva får stå för märkningen.

KRIGET OM ISRAEL



RETRÄTT! Om du vill ha en chans att slå tillbaka fienden måste du kunna utnyttja terrängen optimalt och dessutom ha tillräckliga taktiska kunskaper för att spara frontalanfallen tills mörkret har fallit.

Striden om det heliga landet blossar upp igen i *Arab-Israeli Wars*, där spelarna själva kan välja sida under det sex dagar långa israeliska blixtkriget

Det är en av världens mest krigshärjade regioner, som åter måste utstå bomber och granater när TalonSoft i sommar ger ut det senaste i raden av turnbaserade Campaign-strategispel, *Arab-Israeli Wars*.

Som namnet antyder bygger spelet på striderna mellan de arabiska och israeliska styrkorna från 1948 till 1973, där man genom 22 fristående slag eller fyra sammanhängande kampanjer (t ex sexdagarskriget eller Yom Kippur-kriget) rör sig genom historien, antingen ensam eller med och mot upp till 16 spelare över Internet eller LAN-nätverk. För att skaffa sig herravälde över Mellanöstern får man en rad autentiska enheter från de olika tidsperioderna, som t ex P51D Mustang- och MiG 17-jaktplan eller M48A2 Patton- eller M60-stridsvagnar.



JAPSEN KOMMER!

Det blir renodlad arkadbombning när andra världskriget de närmaste månaderna får nytt liv i *Pearl Harbor: Zero Hour* från ASAP Games, där man ska försöka att slå tillbaka de kejserliga japanska styrkorna med hjälp av 14 autentiska stridsflygplan från P-51 Mustang till det stora B-25-bombplanet.

Det blir 10 övergripande uppdrag som alla utspelas över de klassiska slagfälten som Guadalcanal och Okinawa.

HYSCH-HYSCH strategispel



Ryktena flyger för tillfället runt på nätet när det gäller nästa projekt från skaparna av Age of Empires 2, Ensemble Studios.

Nyligen dök de första skärmbilderna upp, och det blev förvirringen inte mindre av. Det ser dock inte ut som om spelet, som preliminärt har titeln *Age of Mythology* blir tredje delen i Age of Empires-serien, och ryktet från Ensemble tyder också på att man denna gång ska låta fantasin få lite friare tyglar och inte låta sig begränsas så mycket av krav på realism. Vill man följa med i utvecklingen av det "hemliga" projektet kan man gå till: *www.ensemblestudios.com/rtsiii*

GRATIS GOTTIS

Vem säger att allt bra kostar pengar? På Creature Labs hemsida kan man t ex helt gratis downloada företagets nyaste spel *Creature Docking Station*, som i grund och botten är en spartansk version av spelet *Creatures 3*.

Det handlar om ett online-spel där man uppfostrar sina egna skapelser från att de är små, och spelet är i övrigt fullt kompatibelt med just *Creatures 3*. Kolla själv på: *ds.creatures.net/index.pl*

■ TECKNAD FÅRJAKT

Det kommer säkert att glädja både barn och de med barnasinnet kvar att Infogrames i juni ger ut spelet *Sheep, Dock'n Wolf*, där några av Warner Brothers mindre kända tecknade figurer, som prärievargen Ralph och ett antal ulliga jaktoffer i ett uppskruvat tecknad film-tempo dånar fram genom 18 vitt skilda landskap.

ÖPPEN JAKT!

Även om det ännu inte släppts någon skärmbild så börjar det så smått att dyka upp nya detaljer om fortsättningen på actionhiten från 1999, *Aliens vs. Predator*.

Man ska åter kunna styra både aliens, predators och marinsoldater. Men denna gång ska striderna inte bara utspelas i trånga klaustrofobiska gångar utan också i stora öppna landskap, däribland frodiga djungler som skapats med en starkt förbättrad version av den grafiska motorn från *No One Lives Forever*. *Aliens vs. Predator 2* kommer nästa år.



TROFÉJÄGAREN Alla gamla bekanta är tilbaka i *Aliens vs. Predator 2.*

BLACK & WHITE™

Det ska redan vara hela två uppföljare på väg för den nya stora strategi/simulations-hiten



VRÅLBRA På Black & Whites hemsida kan du hämta en rad nya titaner som sedan kan användas i spelet. De finns på: *www.bwgame.com*

Även om det fortfarande är begränsat hur många detaljer som har släppts av Black & White-skaparna om de två planerade fortsättningarna på spelet. Men det är helt säkert att arbetet med *Black & White 2* redan har börjat, och att det ska bli frågan om en typisk tvåa med utökade spelmöjligheter och grafiska förbättringar.

Trean ska däremot bli ett helt annat spel som byggs upp som ett renodlat multiplayer-universum, där flera tusen titaner vältrar runt i enorma världar, styrda av sina respektive mänskliga ägare, som dessutom ska kunna kidnappa varandras titaner och därefter hjärntvätta dem så att de vänder sig mot sina forna herrar.

Det har ännu inte satts något definitivt utgivningsdatum för något av de två spelen, och det är nog tveksamt om det händer något alls förrän tidigast någon gång under 2003.

KRIG PÅ PLANEN



BOLLTROLLARE Ska man nå framgång med sitt fotbollsspel gäller det enligt spelproducenterna att få stjärnorna att vara med och leka.

David Beckham mot Zinedine Zidane, en uppgörelse mellan två av världens största fotbollsstjärnor blir ett faktum när de under nästa år lånar ut sina namn till varsitt fotbollsspel.

Beckham kommer först när Rage till julen ger ut sitt ännu inte namngivna spel, medan Zidane väntar till sommaren 2002 (i lagom tid till VM), när Cryo Interactive ger ut Zidane Football Generation. Annars är det fortfarande ont om detaljer om spelen, men de kanske kommer att ha något med fotboll att göra?

LEK MED DJUREN

Julen kommer med goda nyheter för alla djurvänner. I *Zoo Tycoon* från Microsoft får man nämligen chansen att bygga och driva ett eget zoo, med över 100 olika djur som ska utfodras, skötas om och föröka sig, samtidigt som man måste locka till sig tillräckligt många besökare.

Man kommer både att kunna spela fritt eller välja att genomgå en rad scenarier, där man ska nå en rad mål för att få lov att gå vidare i spelet.



DAGS FÖR UTFODRING En hjälplös gris släpps in till lejonen, som inom kort kastar sig över det stackars kräket.

Hot & Not

100° KOKHETT

■ Mer *Soldier of Fortune* är på väg!
Nu är det officiellt att Activision har börjat arbetet på fortsättningen av det blodiga skjutaspelet *Soldier of Fortune*, vilket förväntas komma ut nästa år.

■ Djävulskt skjutande
Folket bakom rollspelshiten *Diablo II*, Blizzard, har börjat med ett nytt projekt som enligt uppgift ska bli ett renodlat förstapersons skjutaspel. Historien förtäljer ännu inte om huruvida det nya spelet kommer att bygga på historien från *Diablo II*.

SOMMARHETTA

■ Spindeln klättrar på PC:n
Activision har köpt rättigheterna att göra ett datorspel som bygger på den kommande Spindelmannen-filmen. Både spel och film förväntas få premiär under sommaren 2002.

VINTERKYLA

■ Inga fler explosiva harpuner
Ubi Soft har stoppat utvecklingen av sjökrigssimulatorn *Harpoon 4*, som annars skulle blivit det mest omfattande i sitt slag hittills med över 250 olika fartyg, flygplan och landenheter från 14 olika länder.

■ Ultima offline
Samtidigt har EA just beslutat sig för att lägga ned arbetet med det storstilade *Ultima Worlds Online: Origin*, mer känt som *Ultima Online 2*. I stället ska man koncentrera sig på att förbättra det redan befintliga *Ultima Online* med nya tillägg.

-10° DJUPFRYST

STJÄRNORNA BEFOLKAS

Så har alla åtta spelbara raser i det kommande ambitiösa MMORPG (Massively Multiplayer Online RPG), *Star Wars: Galaxies* från Verant sent om sider offentliggjorts.

Spelet blir det första försöket att föra det kända Star Wars-universum ut i cyberspace som ett renodlat online-rollspel.

Det färdiga spelet ska visserligen innehålla en uppsjö av andra karaktärer och raser, men online-spelarna är begränsade till de åtta som Verant nu bestämt när de ska välja sin karaktär. Det finns ännu inget utgivningsdatum för spelet, men pålitliga källor talar om årsskiftet. Må kraften vara med dig tills dess.

Universums många invånare:

Människa – Gammal bekant

Betraktas i *Star Wars: Galaxies* som den norm alla andra raser bedöms mot. De är den dominerande rasen i galaxen och finns på i stort sett alla planeter, liksom de är dominerande i det politiska landskapet.



Wookie – Temperamentsfulla krigare

Dessa långa och urstarka pälsdjur är lojala, stolta, modiga och har inte minst ett våldsamt temperament. De är formidabla krigare och särskild dödliga i trängda lägen. Den mest kända är utan tvivel Han Solos högra hand, Chewbacca.



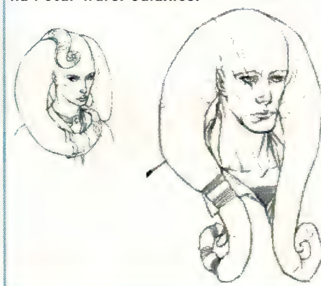
Rodian – Den perfekta prisjägaren

Tänk bara på prisjägaren Greedo från den ursprungliga Star Wars-filmen så får du en bild av hur Rodians är. På grund av deras våldsamma natur söker de ofta spänning av det lite mer extrema slaget. Dock kan de självklart vara goda av naturen.



Twi'lek – Galaxens allsidiga varelser

Twi'lek känns igen på deras dubbla tentakler på huvudet. De är människoliknande och pacifistiska. Deras hud kan ha nästan alla färger och de är, med undantag av människorna, de mest allsidiga karaktärerna i *Star Wars: Galaxies.*



Calamari – Roliga och intelligenta

Calamari, som på italienska betyder "bläckfisk", liknar förvuxna räkor eller just bläckfiskar. Men de har stora taktiska förmågor, vilket gör dem lämpade som härförare och i ställningar som kräver överblick och väl genomtänkta beslut.



Bothan – Mästerspionerna

Bothaner är idealiska spioner. Bothan Spynet är namnet på galaxens största spionring, och de är fruktade av alla för sin mentala övertalningsförmåga. Där förtäckta och ljusskygga politiska transaktioner utförs finns alltid en bothan i närheten.



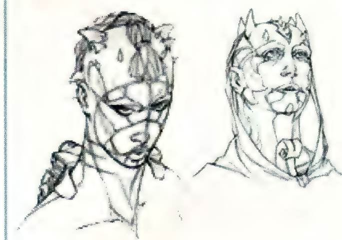
Trandoshan – Wookiernas skräck

Starka och hårdföra reptilliknande varelser som är fruktade över hela galaxen. Har starka helande krafter och kommer från ett samhälle som hyllar krig och brutalitet. Är kända som skoningslösa jägare, med smak för just wookier.



Zabrak – Ett folk med åsikter

Den åttonde och sista rasen är de mystiska Zabrakerna, som kännetecknas av deras extrema viljestyrka, vilket gör att de kan utstå mycket stor fysisk smärta. Deras personliga särprägel får de från de individuella tatueringarna som pryder deras kroppar.



KO TAR ÖVER DATOR

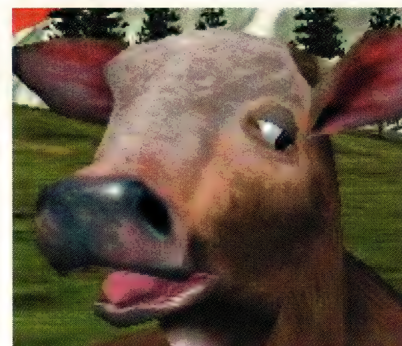
Flera Black & White-spelare har upptäckt att deras djur verkar ha en helt egen och särdeles fri vilja. Om man inte vill ha någon inblandning i resten av sina "affärer" kan det vara en bra idé att helt stänga av spelet när man gör något annat. Det fick en spelare vid namn Fargo uppleva då han bara skulle skriva några e-mail medan spelet kördes i bakgrunden. Inte nog med att hans Black & White-ko hade upptäckt hans förehavanden, den ville också ge en hjälpande klöv.

Den lätt chockade spelaren upptäckte till sin förvåning att kon hade tagit sig för att skriva brev till hans kontakter. Brevet löd som följer:

"Undertecknad har mycket stort behov av fler kopior av *Black & White*. Kom ihåg att också skicka mera hö.

Tack.

Hälsningar Ko."







PÅ DJUNGELPATRULL De senaste skärmbilderna från *Planetside* ser mycket lovande ut och är helt i klass med de närmaste konkurrenterna, som t ex *Halo.*

Avancerat skjutande

Skjutaspelet *Planetside* blir action med realismen i högsätet

Det online-baserade skjutaspelet (Massively Multiplayer-FPS) *Planetside*, som liksom *Star Wars: Galaxies* utvecklas av Verant, kan mycket väl gå och bli ett av det kommande årets riktigt stora actionspel. Spelets producent, Kevin "Stryker" McCann, har i alla fall lyft på skynket för några hittils okända och ganska intressanta detaljer om spelet:

För det första blir realismen större än vad som hittills varit känt. Som i verkligheten kan man lika gärna glömma alla tankar på att skjuta ned flygplan och fordon med "ärtbössor". De så kallade "one shot kills" är dessutom begränsade till antingen större artilleri eller ett "sniper rifle".

Motståndarna kan dock gardera sig i form av pansar som kan anskaffas i flera olika varianter – från de lätta och manöverdugliga, till den mycket tunga och rörelsebegränsande full body armor.

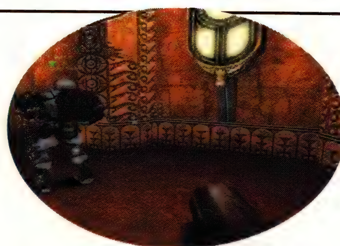
Precis som i spel som till exempel *Tribes 2*, ska det också i *Planetside* vara möjligt att utnyttja ett mycket brett utbud av fordon och flygplan under striderna. Verants många kreativa huvuden är i de flesta fall stora fans av id Softwares spel (som *Quake 3*), och därför är nytillskottet EMP, eller Railgun, ett naturligt val. Man diskuterar dock fortfarande exakt hur detta vapen ska fungera. Och så är utvecklarna på gång med att hitta ett nytt sätt att köra onlinestrider (med en nätkod), så att allt körs optimalt och spelet kan klara av att hantera alla de många spelarna på en gång.

DÖDLIG RUGBY

De första modsen till *Serious Sam* har börjat dyka upp och de ser inte helt normala ut



Dett tog inte lång tid innan de första spelarskapade modsen till det totalt hjärndöda, men ganska underhållande skjutaspelet *Serious Sam* såg dagens ljus. *Seriously Warped Deathmatch* är namnet på A Few Screws Looses (de heter faktiskt så!) lättsamma och humoristiska tillägg till *Serious Sam*. Moden innehåller tre nya game-modes: Control Zone, Objective Thief och Serious Rugby. Särskilt den sistnämnda kommer säkert att fresta många. Serious Rugby är en variant av Rabbit game-moden från *Tribes 2*. Du ska hämta upp ett objekt som självklart ligger mitt på banan. Din uppgift är enkel: Håll dig vid liv så länge som möjligt, medan alla andra försöker att ta "bollen" ifrån dig. Det är överraskande underhållande och kan varmt rekommenderas som "avslappnande" underhållning med kompisarna. Hämta moden på: *http://www.3dactionplanet.com/serioussam/warped/*



EN SJUK CYBERTREND *Tribes 2* borde handla om action och inte facism.

Racism på spelservrar

Skaparna av *Tribes 2* tar upp kampen mot hjärndöda spelare med nazistiska tendenser

Dynamix tar nu en aktiv del i debatten om rasism och nynazism. Efter att flera av deras Tribes 2-servrar varit offer för spelare med nazistiska namn och tillmälen, har företaget bestämt sig för att en gång för alla säga rakt ut:

Man riskerar att helt enkelt bli portförbjuden från Tribes 2-servrar om man inte kan uppföra sig ordentligt. Det görs genom att ens profil raderas så att man blir tvungen att skapa en helt ny profil med ett icke anstötligt namn. Också i Skandinavien har man noterat problemet och flera serveradministratörer har redan rapporterat fall till Dynamix högkvarter i hopp om att syndarna ska bli straffade.

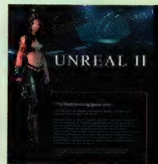
Om det sedan är en förlust för yttrandefriheten är en annan sak.

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.

NT Compatible

www.ntcompatible.com/
NT Compatible har sedan de tidiga betadagarna med Windows 2000 hållit världens gamers orienterade om de senaste fixarna och patcharna för deras favoritspel. I dag, knappt tre år efter lanseringen av hemsidan, levererar den i stigande grad också hardware-nyheter, dock utan att glömma sina rötter.



www.unreal2.com
Epic Games har just lanserat den officiella hemsidan för ett av nästa års största action-spel, där du hittar både nyheter, fakta, skärmbilder, ett debattforum och wallpapers från spelet.



www.bwgame.com
Det kan inte sägas för många gånger. Lionheads helt unika webbplats för Black & White-spelare är i en klass för sig själv. Här hittar du förutom det mycket välfungerande forumet en mängd roliga och intressanta downloads. Vad sägs till exempel om en Winamp plugin med djur som dansar till just din favoritmusik?

incite TOP 10

De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 Ny — Black & White

• EA • Strategi

Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel. *Black & White* är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Snygg grafik och en enastående spelupplevelse som inte kan fås av något annat spel.





2 Ny — Elitserien 2001

• EA • Sport

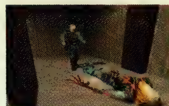
Om du inte gillade att Djurgården vann SM-guld så kan du själv se till att det går till ditt favoritlag.



3 ▼1 — Half-Life: Generation Ultimate

• Sierra • Action

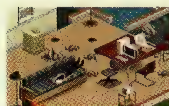
Ett omfattande spelpaket med både det ursprungliga *Half-Life* och en hel massa extra godis.



4 Ny — The Sims: House Party

• EA • Simulation

Lite fest i vardagen blir det när de små Sims får det här Party-tillägget. Oj, vad kul de har!



5 Ny — The Sims: Anniversary Pack

• EA • Simulation

Vardagen kan vara god underhållning. Detta är ett samlingspaket med de otroligt populära Sims.



6 Ny — NHL 2001 + Elitserien 2001

• EA • Sport

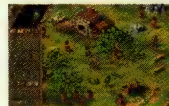
Hockey-paket för de riktigt puckgalna. Smäll i sargen, böka fram pucken, skjut - måååål!!!



7 Ny — Settlers 4

• Blue Byte • Strategi

En lite väl långsam version, som ändå har lyckats bli en succé bland de många Settlers-fansen.



8 ▼3 — The Sims: Livin' It Up

• EA • Simulation

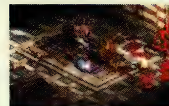
Lyckat tillägg där de små sims kan bli bortförda av UFO:n och väcka de döda till liv.



9 ▼7 — Diablo 2

• Blizzard • Rollspel

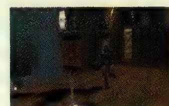
Ännu ett bevis på att man visst kan göra storsäljare till PC, bara man gör det rätt.



10 ▼3 — Tribes 2

• Dynamix • Action

Ett riktigt häftigt multiplayer-spel med väldigt stor potential. En rejält upphottad version av ettan.



Kommer snart

Spel	Genre	Datum
Edge of Chaos	Rymdstrid	8/6
Euro Racer	Racing	8/6
Techno Mage	Rollspel	15/6
Half-Life: Blueshift	Action-tillägg	15/6
Flygplan! 2001	Flygsimulator	18/6
Diablo II: Lords of Destruction Exp.	Rollspelstillägg	20/6
Alone in the Dark 4	Adventure	22/6
Max Payne	Action	20/7
Duke Nukem Forever	Action	10/8
Paris Dakar Rally	Racing	10/8
MAFIA	Action	11/8
Champions League	Sport	24/9
Myth 3	Adventure	24/9
G.I. Combat	Action	29/9

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.

PC Games incite

TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader, USA, England och Tyskland. Förutom i Tyskland så domineras topplistornas förstaplatser av idel gamla kändisar. Men action-spelen börjar röra på sig.

TOP 10 USA

Plats	Ändring	Spel
1	▬1	The Sims
2	▬2	The Sims: Livin' Large
3	▲4	Rollercoaster Tycoon
4	Ny	Icewind Dale
5	▼3	Who Wants To Be A Millionaire?
6	▲7	Diablo II
7	▼5	NASCAR Racing 4
8	▲9	Sim Theme Park World
9	▲10	C&C: Red Alert 2
10	Ny	Half-Life: Counterstrike

I USA har det inte hänt så mycket i toppen, där de små sims för tredje månaden i rad slår sig till ro på de två första platserna.

TOP 10 England

Plats	Ändring	Spel
1	▬1	Who Wants To Be A Millionaire?
2	▬2	Champ. Manager 00/01
3	Ny	Clive Barkers Undying
4	▬4	The Sims
5	▲6	Half-Life: Generation
6	▼5	The Sims: Livin' it Up
7	Ny	Severance: Blade of Darkness
8	▬8	C&C: Red Alert 2
9	▼3	Delta Force: Land Warrior
10	Ny	Three Kingdoms

Det är nu fjärde månaden som den engelska versionen av *Vem vill bli miljonär?* klamrar sig fast vid förstaplatsen.

TOP 10 Tyskland

Plats	Ändring	Spel
1	Ny	The Settlers 4
2	▼1	Who Wants To Be A Millionaire?
3	▲9	Half-Life: Counter-Strike
4	▼7	The Sims: Livin' Large
5	Ny	Severance: Blade of Darkness
6	▼3	America
7	Ny	Cossacks: European Wars
8	Ny	F1 Racing Championship
9	Ny	The Sims
10	Ny	NBA Live 2001

Det var oundvikligt. I det strategigalna Tyskland går den fjärde versionen av den tyska Settlers-serien rakt upp i toppen.



★ Producent: **Blizzard Entertainment** ■ Utgivare: **Pan Interactive** ■ Utkommer: **Under sommaren** ■ **www.blizzard.com**

WARCRAFT 3
KRIGET KOMMER

GENRE Strategi/rollspel

Det finns massor av rykten om *Warcraft 3* på nätet men vad är sant och vad är falskt? På följande sidor hittar du sanningen om vad det just nu mest efterlängtade strategispelet kommer att innehålla

Spelproducenterna från Blizzard har tidigare stått bakom jätteframgångar som *Diablo II* och *Starcraft*, så de har lite att leva upp till när *Warcraft 3* enligt planerna kommer till affärerna under slutet av sommaren. Ett spel som blandar element från strategi- och rollspelsvärlden och tillsätter ett gäng hjältemodiga krigare.

Av Darren Evans

Spelet fortsätter där *Warcraft 1* och *2* (och deras tilläggspaket) slutade, i en värld där orcher och människor fortfarande inte kan enas.

Problemen växer dock då ödeläggande eldklot börjar ramla ned från ovan, följda av en ny och hittills okänd ondska som ger orcher och människor ett nytt gemensamt mål – överlevnad.

Medan *Warcraft 3* liksom föregångarna i grund och botten fortfarande ska vara ett strategispel så har



RASKRIG Som synes är orcher och människor inte de godaste vänner.



ÄR NI KLARA ATT BRÄNNA? Blizzard lovar att spelarna ska få ett överväldigande utbud av magiska besvärjelser och snygga ljuseffekter.



KNACK, KNACK PÅ DÖRREN Varför använda svärd och yxor när du kan löpa totalt amok med de överdimensionerade krigsmaskinerna.

Blizzard denna gång tillfört en rad rollspelselement som är tänkta att ge spelet lite mer djup. De kommer speciellt till uttryck hos de olika enheter som spelarna styr, och

HJÄLTARNA ÄR DYRARE ÄN VANLIGA ENHETER, MEN KOMMER I GENGÄLD ATT AUTOMATISKT VÄXA I STYRKA EFTER HAND SOM DE ÖVERLEVER FLER OCH FLER SLAG.

spelets gameplay blir mer filmiskt uppbyggt. Utöver de vanliga stridande trupperna får man tillgång till de så kallade "hjälteenheterna". Och medan de vanliga soldaternas förmåga att slåss uteslutande bestäms av deras anfalls- och försvarsvärden så ska hjältarna därutöver ha en rad värden, tagna från rollspelsvärlden, som t ex styrka, uthållighet och intelligens som bestämmer hur effektiva de är i strid (hur hårt de slår, hur bra de träffar, hur mycket de kan bära osv). Hjältarna är naturligtvis också dyrare, men i gengäld ska de efter hand som de överlever fler och fler slag insamla erfarenhetspoäng och automatiskt växa i styrka, utan att spelarna själva behöver fördela poängen på de olika egenskaperna. Något Blizzard har valt att göra för att spelet ska bli så lättillgängligt som möjligt. De dyrköpta hjältarna ska också utveckla egenskaper efter hand som deras erfarenhet växer. En fotsoldat kan t ex lära sig att inte bara utnyttja vanliga pilar, men kan även avfyra magiska och mer kraftfulla projektiler som lågor eller istappar. Och om man



ABRAKADABRA Efter hand som dina hjältar växer i styrka får de också flera magiska möjligheter att använda.



PÅ BIO Mellansekvenserna i *Warcraft 3* är några av de mest imponerande vi någonsin har sett.

lyckas hålla sina trupper vid liv länge nog ska man få tillgång till den slutliga magiska besvärjelsen, som t ex för fotsoldaten ska vara den obehagliga "Black Arrow", som gör stor skada när den träffar och som en obehaglig bonus fortsätter den att tömma sina stackars offer på energi tills de dör. För att uppmuntra spelarna att använda samma enheter genom hela spelet har Blizzard infört det så kallade "Altar Of Kings", där man mot rundhänt betalning kan återuppliva sina fallna hjältar som därefter kan fortsätta äventyret med de egenskaper och erfarenhetspoäng de hade uppnått då de föll på slagfältet. Andra rollspelselement ska bland annat inkludera den klassiska jakten efter magiska föremål. Under spelets gång kommer man att hitta kistor som innehåller ett överflöd av magiska leksaker som en beskyddande ring och en osynlighetsdryck för att bara nämna ett par av de saker som kommer att bli i stort sett oumbärliga i kampen mot de demoniska horder och andra grymma fiender man stöter på. Det kommer dock också att finnas giriga handelsmän där man kan försöka att pruta sig till lite billig magi.

Licens att döda

Den tydligaste skillnaden på *Warcraft 3* och dess föregångare är dock den långt mer historietyngda och filmiska uppbyggnaden. Som stöd för detta har spelet flyttats över i nya vackra 3D-miljöer, vilket inte bara gör att det kan konkurrera med de många andra 3D-strategispelen på marknaden utan också ger spelaren långt större inflytande på spelupplevelsen med hjälp av olika kamera-



ETT REJÄLT MISSTAG En flock oförsiktiga orcher har haft oturen att kasta sig över en vältränad hjälte och kommer snart att vara reducerade till aska.



Varför det?

Incite PC Games fick tag på Blizzards PR-chef, Bill Roper, som avslöjade vad spelarna kan se fram mot i *Warcraft 3*.

Det finns fem raser i spelet: Människor, orcher, odöda, nattalver och Den Brinnande Legionens demoner, som alla utom demonerna är spelbara. Varför kan man inte spela demonerna som det först var tänkt?

Vi tyckte att det skulle förstöra en del av den mystik som omgärdar Den Brinnande Legionen om man kunde styra demonerna. Deras roll i spelet är att framstå som en överjordisk fiende som kan skapa rädsla hos spelarna. Det hade blivit förstört om man hade kunnat styra dem, och balansen i spelet hade rubbats.

En stor del av tiden har i de tidigare Warcraft-spelen gått åt för att bygga upp baser. Det blir tydligen annorlunda i Warcraft 3*. Varför?*

Vi har velat fokusera spelarnas uppmärksamhet på de enskilda enheterna. Det gör spelet något annorlunda än t ex *Starcraft*, där man bara byggde 20 eller 30 enheter och skickade dem i strid mot Zergerna. På så vis kom spelet i hög grad att handla om vem som kunde samla in så mycket resurser som möjligt på så kort tid som möjligt. Vi har velat skapa ett mer överskådligt och utmanande gameplay med färre enheter och större taktiska möjligheter. Det gör vi bland annat med de nya hjälteenheterna.

Så basuppbyggnaden spelar ingen roll i det nya spelet?

Nej, man ska fortfarande konstruera byggnader som sörjer för stöd och förråd när du bygger upp din armé. Men du är också tvingad att skicka ut dina enheter för att utforska området. En del av de saker som du kan använda för att stiga i graderna, måste du ge dig ut och leta efter, de kan inte tillverkas på basen. Det vi har gjort är att förenkla insamlingen av resurser så att det inte längre i så hög grad handlar om att samla in diverse råmaterial och bygga upp sin stad sten för sten. I stället blir tonvikten lagd på utvecklingen av de olika enheterna och de många striderna.

Det har talats en del om att Warcraft 3 *rätt länge skulle byggas upp som ett rollspel, men det ser ut som om ni har släppt den idén. Varför?*

Vi har också tvekat, men vi beslutade oss för att *Warcraft 3* i grunden ska vara ett strategispel. Vi ville vara säkra på att folk som hade spelat de två första utgåvorna inte ville vara på fullständigt främmande mark i den nya utgåvan. Men på samma gång har vi byggt in så många saker som gör det möjligt att fördjupa sig i historien och de komplexa världarna, så att det ändå kan sägas vara en helt unik spelupplevelse.

Kommer det att medfölja en baneditor till Warcraft 3 *så att spelarna kan göra sina egna banor?*

Japp, men det blir nu inte bara en baneditor. Det blir ett verktyg som gör det möjligt att bygga upp hela uppdrag från grunden. Det är faktisk en av de saker vi är mest stolta över. Vi använde editorn från *Starcraft* och utvecklade den våldsamt. T ex tillät Starcraft-editorn en spelare att ge sina enheter order att röra sig och att anfalla, men det var en fråga om antingen eller, där enheterna anföll allt de kom i närheten av. I *Warcraft 3* får spelarna långt större kontroll över enheterna som de kan programmera till att uteslutande anfalla vissa fiender och använda vissa magiska vapen, oavsett den enskilda situationen, och på det hela taget styra spelets utveckling från start till slut.

Det låter ganska omfattande ...

Det är det också. Och vi ger faktisk spelarna så mycket information om själva programmeringen och uppbyggnaden av spelet att de en lång bit på vägen ska kunna använda sin egen grafik, ljud och musik i sina hemgjorda banor. Även om kamerastyrningen inte är helt fri i spelet ska det i editorn bli möjligt att placera kameran precis var man vill. Det verkar kanske lite mycket, men det är nödvändigt med total kontroll när spelarna t ex ska konstruera sina egna mellansekvenser till den bakgrundshistoria som de har hittat på till sitt uppdrag.



KLART FÖR TAGNING
Spelet blir försett med en rad kameravinklar så att man själv kan välja sin favorit.

vinklar. Man kan dock inte själv styra kameran till 100 procent, eftersom Blizzard menar att en 360-graders fritt rörlig kamera skulle göra mer skada än nytta och t ex göra det för lätt för spelarna att fara vilse i landskapen och tappa orienteringen under striderna. I stället har man valt en rad fasta kameravinklar som spelarna kan välja mellan.

PRODUCENTERNA LOVAR ATT DET SLUTLIGA SPELET KOMMER ATT INNEHÅLLA EN RAD OLIKA MULTIPLAYER-MODES SOM T EX DET LAGBASERADE "KING OF THE HILL".

Guld och gröna skogar

Insamlingen av resurser, som spelade en stor roll i de första två Warcraft-spelen, är också med i den nya utgåvan, men blir förenklat så att man inte ska lägga ned onödigt lång tid på tråkiga nödvändigheter. Det kommer att finnas två olika resurser att samla in, nämligen guld och något som Blizzard enligt uppgift betecknar som "mana-sten".

Guldet utvinns från gruvor och används till att betala för de jordnära sakerna som vanliga enheter, byggnader och för att utforska de mer ordinära teknologiska möjligheterna. Mana-stenarna kan man däremot bara få tag på genom att kasta sig ut i en rad slag och besegra sina motståndare. Först när de har fallit tappar fienden stenarna som man därefter kan utnyttja för att köpa sina hjältar. Stenarna används dessutom för att utforska de mest avancerade formerna av vetenskap och teknologi. Multiplayer-delen är i skrivande stund fortfarande under utveckling, men programmerarna lovar att det slutliga spelet kommer att innehålla en rad olika Internet- och LAN-spel som t ex det lagbaserade "King Of The Hill" och de sedvanliga man mot man-uppgörelserna. Det ser också ut som om man ska bygga in möjligheten att ingå i allianser med de andra spelarna mitt under striderna.

Warcraft 3 blir under alla omständigheter en drastisk förändring i förhållande till föregångarna. Men vi måste erkänna att om inte Blizzard har något helt ovanligt och hemligt i ärmen så börjar deras påstående om "att spelet ska revolutionera spelmarknaden" ärligt talat att klinga lite ihåligt. Hjälte-enheterna ser t ex inte ut att bli mycket annat än en lite mer avancerad variant av de veteranenheter man tidigare har sett i andra realtidsstrategispel som *Red Alert 2* och *Original War*. Å andra sidan måste det viktigaste ändå vara om spelet är underhållande, och på det området ser *Warcraft 3*, både vad avser grafik och gameplay, fortfarande mycket lovande ut. ▪

DE STÖRSTA NYHETERNA

Här är några av de saker som Blizzard hoppas ska göra *Warcraft 3* till en lika stort succé som *Starcraft*.

- Hjälteenheter som utvecklas och lär sig nya saker
- Full 3D med avancerade ljuseffekter
- Rollspelsliknande magiska föremål
- Rejäl bakgrundshistoria
- Kraftfull baneditor för att göra egna banor

■ Producent: **FASA Interactive/Microsoft** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Datum: **Sommaren 2001** ■ **www.microsoft.com/Games/mechcommander2**

ROBOTKRIG i fjärran galaxer



GENRE Realtidsstrategi

I KORTHET

Mechcommander 2 utspelas i en framtid där mänskligheten har bosatt sig på fjärran planeter. Maktkamper har utlöst inbördeskrig och du spelar rollen som Mech commander, en form av legosoldat med en armé av robotar som ...
Den historien har jag hört 10 000 gånger!
Sicket bludder. Du har ju inte hört hur den slutar.
Den slutar med att jag vinner om jag spelar i 10 000 timmar.
10 000 timmar? Då har du ju fått valuta för pengarna.
Ja, 10 000 valkar i hjärnan.
Det har du ju redan.



SKIFTANDE OMGIVNINGAR Striderna i *Mechcommander 2* utspelas både i snöklädda omgivningar som dessa, men också i öknar, städer och vid vattnet.

År 2108 upptäckte mänskligheten hur man kunde skicka iväg rymdskepp med ljusets hastighet och vi bosatte oss på tusentals olika främmande planeter i fjärran solsystem. Rymddynastier uppstod. Och samtidigt började vi föra krig med hjälp av robotar.

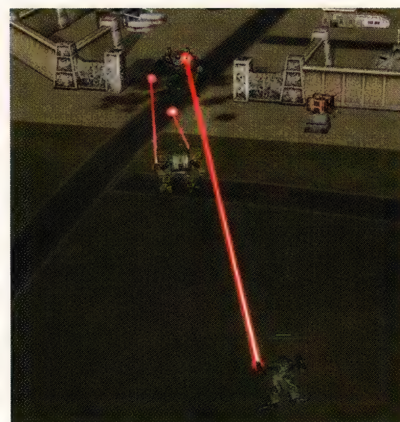
Av Thorstein Carlskov

Det första *Mechcommander*-spelet utkom 1998, och det var ett utmärkt realtidsstrategispel i 2D, som dock hade några uppseendeväckande fel. Kontrollsystemet som skulle ge spelaren en viss känsla för de upp till 100 ton tunga robotarna var svårt att få ordning på, och man hade för lite kontroll över sina enheter. Dessutom blev man i single player-kampanjen straffad för varje litet fel man begick, så man kunde bli tvungen att spela samma uppdrag om och om igen för att komma vidare i spelet.

Mechcommander 2 är snart färdigutvecklat och det liknar vid första anblicken sin föregångare en del. Men när man tittar närmare är det faktiskt lätt att se att de två spelen är tämligen olika.

Ny 3D-terräng

Mest uppenbart är naturligtvis den förändrade grafiken. Där det gamla spelet som nämnt utspelades i 2D har utvecklarna till *Mech 2* skapat en



STRID OM BASEN Hårda strider om basen är vardagsmat i *Mechcommander 2*.

helt ny 3D-terräng. Den grafiska motorn verkar vara mycket solid, och spelaren kan nu använda kameran fritt för att röra sig 360 grader, panorera sidledes och zooma in och ut med mycket enkla kontrollfunktioner. Enheterna är även de skapade i full 3D och med ett imponerande högt antal polygoner. Spelet har helt enkelt blivit mycket snyggare. Skogar kan brännas och hela landområden sprängas i luften, så de ligger i ruiner under resten av spelet.

Samtidig som allt har gjorts om till 3D har man också lämnat "fog of war"-modellen, där banan avslöjas i små bitar när ens enheter rör sig runt. Man har full överblick över slagfältet ända från början av ett uppdrag, men fientliga enheter kan först ses när ens enheter kommer nära dem.

De grafiska ändringarna är alltså omfattande, men ändringarna i spelets gameplay är kanske ännu viktigare. Som tidigare nämnts blev man i det ursprungliga *Mechcommander* hårt straffad för sina misstag, så man kunde spela i timtal utan att någonsin se nästa uppdrag. Detta har utvecklarna varit uppmärksamma på. Med två ändringar – en i spelets gameplay och en i själva strukturen – har man rått bot på problemet. För det första kan man fritt välja vilka uppdrag man ska spela. Man kan också välja att spela hela kampanjen från början, och vid detta tillfälle behöver man inte längre vara ohyggligt noggrann i sitt spel för att genomföra ett uppdrag. Man kan nämligen tillkalla sju olika sorters hjälpenheter om man är i knipa. Det kostar naturligtvis resurser att tillkalla hjälp, men har man råd kan man exempelvis tillkalla luftunderstöd, reparationsfordon eller minröjare. Den mest användbara av hjälpenheterna är dock den såkallade salvage craft, som är en helikopter som från luften kan reparera de fientliga Mechs som du har förstört. Därefter kan du sätta in en av dina egna piloter och överta enheten.





SNYGGA SKUGGOR Spelets nya grafiska motor kan bland annat tackas för de förbättrade skuggeffekterna.



LIVLIGA ROBOTAR Några av robotarna ser ut som enorma, fjäderlösa fåglar och deras rörelser påminner också en del om just fåglar.

Valfri konfigurering

Den artificiella intelligensen har också fått en kraftig överhalning så att dina Mechs exempelvis inte kastar sig ut i närstrid om de är utrustade med långdistansvapen. De räknar själva ut vilket avstånd till målet som är optimalt för precis den vapentyp de är utrustade med. Detta är en stor hjälp, då den förbättrade artificiella intelligensen ger spelaren bättre betingelser för att bevara överblicken utan att behöva dyka ned i alla små mikro-management-problem. Men om man verkligen har *lust* att gå på djupet med spelet kan man själv konfigurera alla enheter så att de passar perfekt in i ens strategiska planer.

Multiplayer-spelet utvecklas för att stödja upp till åtta spelare samtidigt, och även denna spelform – som vi dock inte har sett i färdigt utförande – kommer enligt uppgift att innehålla massor av möjligheter för att själv utforma spelet.

Mechcommander 2 ska enligt planerna släppas någon gång i sommar. Innan dess ska vi naturligtvis vara på plats med en bedömning av om alla de nya tilltagen bara är en rökridå över de grundläggande problemen, eller om allting verkligen fungerar som avsett.



HÅRD STRID Det krävs en del träning att bevara överblicken när striderna rasar med laserstrålar överallt.

■ Producent: **EA** ■ Utgivare: **EA** ■ Utkommer: **November** ■ **www.ea.com**

SE MIN **STORA** TROLLSTAV

Som första PC-speltidning i Skandinavien kan vi här visa den första smygtitten på det kommande *Harry Potter*-spelet som bygger på de otroligt populära barnböckerna

GENRE Action/adventure



I KORTHET

Så är det dags att ta en cyber-resa i en av världens mest populära äventyrsromaner.

Jamen är det inte mest för barn?

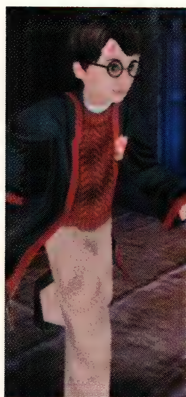
Tja, Harry Potter-böckerna är huvudsakligen skrivna för barn, men PC-spelet blir det mest "vuxna" och krävande av de fyra versioner som utvecklas, så det lär innehålla något för alla.

Okej då, vad kan vi då vänta oss?

En blandning av adventure, action, gåtor och massor av effektfull magi.

Är inte Harry Potter lite av en tönt?

Ja, ja, herr besserwisser, vänta bara till Harry kommer flygande på sitt kvastskaft med sin stora trollstav, och se sedan hur tyken du är!



Utvecklingen av det första Harry Potter-spelet görs bakom fördragna gardiner i Electronic Arts europeiska högkvarter väl dolt i utkanten av London. Och det var också omgärdat med ett stort hemlighetsmakeri när 10 utvalda journalister (inklusive incites utsända) som de första i världen utanför EA fick lov att ta en närmare titt på det kommande spelet.

Av Jesper Melgaard

De fyra böckerna om den lilla glasögonprydda och halvklumpiga trollkarslärlingen Harry Potter har sålts i åtskilliga miljoner exemplar världen över, så det var egentligen bara en fråga om tid innan de magiska äventyren skulle komma att överföras till datorspelens värld.

I mitten av november utkommer så sent omsider det första spelet, samtidigt som den första spelfilmen om Harry Potter får världspremiär.

Spelet skickas ut i fyra olika format med vitt skilda innehåll. Game Boy Color-versionen blir ett rollspel, för Game Boy Advance handlar det om ett rent action/adventure, PlayStation-versionen blir en blandning av plattforms-arcade och adventure, medan PC-spelet nog blir det mest "vuxna" av de fyra med sin blandning av adventure, action och lösning av gåtor.

I rollen som Harry Potter får man träda in i Hogwarts magiska skola, där man efter hand lär sig en rad olika former av magi. Under spelets gång får man möjlighet att utforska både Hogwarts innersta och de omkringliggande landskapen.

PC-versionen ska innehålla en del uppgifter där man får smyga sig runt för att undvika ödesdigra möten med de mer nyfikna och fientliga karaktärerna från böckerna som till exempel Filch och Peeves. Totalt kommer man att möta mer än 20 av de populära karaktärerna från böckerna inklusive Ron Weasley, Nearly Headless Nick och den mystiska professor Snape.

Men det blir inte nödvändigtvis särskilt enkelt att ta sig runt. De tredimensionella miljöerna är dynamiska, vilket betyder att trappor flyttar sig och de olika klassrummen byter plats.

I gengäld kommer styrningen att bli förenklad (troligen mest av hänsyn till de yngre spelarna), så att man bara behöver använda sin joystick och några få tangentbordskommandon.

Hardware-kraven blir också beskedliga och ska automatiskt ställa in detaljerna i den färgrika grafiken (som i det närmaste påminner om ett finputsat mellanting mellan *Monkey Island* och *Simon the Sorcerer 3D*) efter datorns förmåga.

Spelets gameplay erbjuder en uppsjö av mer eller mindre inveckade gåtor, och dessutom en rad action-sekvenser, som i det närmaste blir små spel i spelet, som till exempel en häftig kvastskaftsjakt över och under fallna trädstammar i den tättbevuxna skogen som ligger i närheten av Harrys skola. Flera platser längs vägen kan man dessutom själv välja om man vill använda list eller brutal magisk styrka för att få sin vilja igenom, som regel dock med den mer diskreta metoden som den mest effektiva.

Programmerarna har delvis samarbetat med böckernas kvinnliga författare, J.K. Rowling, för att spelet ska få den rätta Harry Potter-andan, men spelare som har läst böckerna ska dock inte räkna med att enkelt kunna forcera spelet bara för det. Det kommer nämligen av allt att döma att bli både utbytta händelser och dessutom kommer en rad små och stora överraskningar att tillkomma efter hand. Samtidigt ska spelet också låna från den snart färdiga filmen, så det lär blir rikligt med utmaningar även för de mer vuxna spelarna på färden genom Harry Potters magiska universum.



HEJ, MERLIN! Överallt i den borgliknande Hogwart-skolan hänger det porträtt av gamla mästertrollkarlar. Porträtt som lever sina egna liv.



SIMSALABIM! Under spelets gång lär sig Harry en rad olika magiska trollformler som bland annat kan användas för att förvandla ljusstakar till kaniner och få objekt att sväva.



TÄND LJUSET De beskedliga hardware-kraven förhindrar inte att Harry Potter-spelet blir fyllt med stämningsfulla ljuseffekter.

■ Producent: **Firaxis** ■ Utgivare: **Infogrames** ■ Utkommer: **2002** ■ **www.firaxis.com/civ3**

EN VÄRLD

De senaste fem åren har *Civilization 2* regerat bland de turn-baserade strategispelen. Men nu ser det ut att vara ett tronskifte på gång. Firaxis har lagt ned två år på att utveckla fortsättningen, och incite PC Games fick, som första Skandinaviska tidning, besöka producenterna och ta en närmare titt på vidundret

Från en blygsam start 4000 år före Kristi födelse ska man bygga upp en civilisation till storhet och totalt världsherravälde.

Fyra miljoner! Så många spel har sålts av de två första *Civilization*-spelen. Förra månaden såg vi screenshots - nu har vi varit i Baltimore för att se den aktuella versionen av *Civilization 3*.

Av Jon Evans

Det är inte lätt att bygga och vidmakthålla ett starkt imperium, fråga bara de romerska kejsarna, egyptiska faraonerna eller för den sakens skull mustachmongolen Hitler, alla fick de förr eller senare se sina riken störta samman. Icke desto mindre är det precis detta som är uppgiften i strategigurun Sid Meiers senaste skapelse, *Civilization 3*.

Man startar 4000 år före Kristi födelse endast utrustad med en nybyggare och en arbetare - en av de nya enheterna i spelet - och ska utifrån denna blygsamma början grunda byar, samla in resurser, utforska nya teknologiska möjligheter, handla med rivaliserande civilisationer, beskydda sina gränser, överleva atomåldern och bli den mäktigaste civilisationen i världen.

Man kan välja mellan 16 spelbara civilisationer, sedan ska man försöka att vinna över upp till sex andra datorstyrda nationer i en kapplöpning för att uppnå herravälde över klotet. Det kräver att man behärskar diplomatins konst, samtidig som man så fort som möjligt ska försöka att

BLIR TILL

GENRE Strategi

MÖTE MED BYRÅDET I stället för att tvinga spelaren runt i ett otal menyer ska det vara möjligt att lösa de flesta uppgifter utan att klicka sig bort från kartan.

JEFF BRIGGS OM ... MULTIPLAYER



"Just nu försöker vi göra något helt unikt till multiplayer-delen, men vi är inte redo att gå närmare in på detaljer ännu. Utmaningen med det turn-baserade spelet har tidigare varit att göra det underhållande nog att spela, och vi prövar just nu några nya sätt att lösa den uppgiften på. Det blir troligen två stora online-modes, som jag dock inte kan gå in mer i detalj på. Men för bägge kommer det att vara frågan om något helt nytt som ska komma att spela en stor roll i *Civilization 3*."

uppnå de nödvändiga tekniska framsteg som kan ge de avgörande fördelarna på slagfältet, för att bara inte tala om det otal politiska, ekonomiska och handelsmässiga utmaningar som väntar. För övrigt finns det inte några nyheter i förhållande till den senaste utgåvan av spelet, och det är också värt att notera att *Civilization 3* inte bjuder på radikala förändringar i förhållande till föregångarna när det gäller spelets gameplay. Från starten har det varit Firaxis inställning att alla de grundläggande elementen fungerade bra, och man har därför beslutat sig för att finputsa och förbättra föregångaren så att den nya utgåvan blir mer lättillgänglig och underhållande än de tidigare spelen.

En av de mest anmärkningsvärda förändringarna finns i spelets stridsavdelning. I *Civilization 2* var det inte meningen att de militära slagen skulle spela någon större roll för spelets gameplay. Även om en av

THE NEW WORLD Även om kameravinkeln är sig lik är grafiken i *Civilization 3* långt mer detaljerad än tidigare. Samtidigt har menyerna blivit något lättare att använda.

vägarna till seger var att erövra hela världen så hade skaparen Sid Meier och hans programmerare tänkt sig att det primärt skulle ske med fredliga medel, där det t ex skulle vara ett avgörande mål att bli första nation att nå ut i yttre rymden.

Det visade sig dock snabbt att spelarna var av en annan mening och oftast utnyttjade den välkända "krossa allt du kommer i närheten av"-taktiken när motståndarna skulle övervinnas. Därför har Firaxis denna gång valt att göra stridsdelen mer central för spelets gameplay med hjälp av flera avancerade taktiska möjligheter och en hel rad nya enheter. Direktören för Firaxis, Jeff Briggs, förklarar: "Vi har beslutat oss för att ge spelarna fler möjligheter att avgöra sina stridigheter på slagfältet. Vi har t ex ändrat de så kallade kontrollzonerna. I *Civilization 2* var alla enheter utrustade med de här zonerna, vilket betydde att de alldeles för ofta befäste oviktiga

Stridsdelen har denna gång, med hjälp av flera avancerade taktiska möjligheter, blivit en långt mer central del av spelets gameplay.

områden och sköt på allt som rörde sig. I 3:an har bara de största enheterna de här zonerna, vilket borde ge betydligt mer 'flytande' strider."

"Vi har också ökat möjligheterna för att bombardera motståndarna. Katapulter kan nu användas för att krossa stadsmurar och man kan också råka ut för stora slag vid kusterna, där fästningar i närheten av vattnet skjuter på, och blir beskjutna av, förbipasserande fartyg." Det sistnämnda, anser Jeff Briggs, kommer att öka betydelsen av att behärska kusterna och därmed de anslutande havsområdena och kommer att tillföra serien en rad helt nya taktiska utmaningar.

Även om den mer sparsamma användningen av kontrollzoner nog kommer att innebära att man kan röra sig friare runt i landskapen kommer denna fördel säkert i hög grad att begränsas av de enorma arméer som i *Civilization 3* kommer

JEFF BRIGGS OM ... VÄRLDENS UNDERVERK



"Världens underverk blir lika viktiga som alltid. Alla underverk från *Civilization 2* finns med, plus ett par nya, några välkända som fungerar på helt nya sätt, och en helt ny typ som vi kallar "små underverk". Medan världens underverk bara kan tillverkas i ett exemplar kan alla civilisationer göra egna versioner av de små underverken, t ex det missilbaserade stjärnornas krig-projektet och Apollo-raketprogrammet.

Den stora kanalen är ett av de nya underverken i spelet. När man bygger den väljer man en plats på kartan och förbinder två hav med varandra, som Panamakanalen, och kan därefter kräva kanalavgift av passerande fartyg. Där finns också Den stora muren, som är ett välkänt underverk. Men nu kan man välja en bestämd del av sin gräns och bygga en nästan oöverkomlig mur på de strategiskt viktigaste platserna. Internet blir också ett underverk. Vi vet inte riktigt hur vi ska använda det, men det blir nog i förbindelse med utbildningen av ens befolkning."

att fylla världen med en lång rad olika enheter, som i samlad flock kan styras fram mot fienden, och som med sin samlade eldkraft kan krossa

GRÄNSKONTROLL Gränserna har blivit viktigare än i t ex *Alpha Centauri*. Beväpnade enheter som korsar en gräns utan att först ha fått lov kan mycket lätt starta ett större krig mellan de två länderna.

stora städer till grus på ett ögonblick.

"Föreställ dig en stridsvagn och en infanterist i en armé som blir anfallen. Då kommer den enhet som har de starkaste defensiva vapnen rycka fram och sköta försvaret tills den inte kan mer, varefter de andra enheterna övertar arbetet. Samma sak sker under anfall och betyder att stora arméer kommer att bli både extremt kraftfulla och inte minst flexibla när de råkar i strid. Så för att bekämpa de här arméerna måste man bygga upp sina egna, vilket medför en kapprustning som får stor betydelse för spelet," förklarar Jeff Briggs.

I praktiken betyder det att den första civilisation som lyckas att bygga upp en slagkraftig armé kommer att vara i stort sett oövervinnerlig, tills motståndarna når samma nivå. Därför blir det i ännu högre grad än tidigare avgörande för spelarnas vinstchanser att de är i stånd att utnyttja sina vetenskapliga, militära och ekonomiska möjligheter så effektivt som möjligt.

Den första civilisation som bygger en slagkraftig armé kommer att vara i stort sett oövervinnelig tills motståndarna når samma nivå.

Nationalismens frammarsch

Arméerna kan man få tillgång till på två olika sätt. Den allra vanligaste är att utveckla en av de få nya skapelserna i den teknologiska delen av spelet, nationalismen (Se rutan: "Jeff Briggs om ... teknologin").

När den först upptäcks kommer nationalismen att göra spelaren i stånd att ställa in sin ekonomi för tre olika situationer: Mobiliserad, normal eller fredstid. När det är fred kommer alla militära enheter och byggnader att kosta dubbelt så mycket som de civila byggnaderna, som bibliotek och tempel. När ekonomin däremot är "mobiliserad" kommer det omvända att gälla, och alla militära enheter faller till halva priset mot normalt. Samtidig gör mobiliseringen det möjligt att konstruera nya slagkraftiga krigsmaskiner och inte minst soldater i stora mängder, och därmed förbereda sig effektivt inför ett eventuellt kommande krig. Det andra sättet att skapa en armé är med den nya så kallade "ledarenheten". De här speciella karaktärerna, som är uppkallade efter verkliga krigshjältar

JEFF BRIGGS OM ... MENYSYSTEMET



"Stadsbilden uppträder nu på själva kartan. Vi har placerat all information längst ned på skärmen så att spelaren lättare kan följa med i vad som händer på kartan, och vi försöker så långt som möjligt att hålla spelarens koncentration fångad på denna del av skärmen."

I *Civilization 2* fanns det en massa popup-menyer som bromsade spelet medan man klickade sig igenom dem. Nu har vi försökt att lägga de flesta av dessa menyer på själva kartan så att man lättare kan läsa informationen utan att känna sig avbruten hela tiden. Vi arbetar hårt med att göra spelet till en glidande, överskådlig och underhållande upplevelse och inte ett rent menyhelvete."

EYE SPY Det finns både de som återkommer samt helt nya påfund som t ex M1 Abrams-stridsvagnen bland enheterna, och alla har sitt eget sätt att dö/bli förstörda på. Fartygen sjunker, katapulterna går i bitar, stridsvagnar exploderar och soldaterna sjunker ihop.

som t ex Patton och Stonewall Jackson, tilldelas man med jämna mellanrum efter särskilt framgångsrika slag. De tjänar samma syfte som arméerna, nämligen som en slags samlingspunkt för de olika andra militära enheterna. Liksom med skapandet av arméerna leker Firaxis för tillfället med tanken på att var och en av ledarna ska ge olika unika taktiska fördelar, så att Patton t ex ska förbättra stridsvagnarnas slagstyrka. Något som Jeff Briggs motvilligt erkänner kan bli en viktig del av *Civilization 3*: "Jo, det är riktigt att vi arbetar på ett sådant tillägg som på många sätt kommer att tillföra spelet en extra taktisk dimension. Men vi kan också riskera att det tar bort för mycket fokus från själva spelet så att det mer kommer att handla om enskilda personer, och det är inte meningen. Så det är ännu inte helt avgjort om vi tar med det eller ej."

Mänsklighetens mest destruktiva uppfinning, atombomben, får också stor betydelse för spelets utveckling.

Atomhotet lurar

En annan sak som får stor betydelse för den historiska utvecklingen i *Civilization 3* är mänsklighetens mest destruktiva uppfinning, atombomben. Jeff Briggs förklarar: "Det kommer att finnas två olika typer av atomvapen. Det är de så kallade ICBM:s, som kan träffa alla mål på kartan, och så de taktiska atomvapnen som kan placeras ombord på ubåtar och avfyras med hjälp av kryssningsmissiler. Så om man tror att man kan komma undan med att avfyra sina taktiska raketer utan att eskalera konflikten helt utom kontroll så kan man prova det, men det är ett riskabelt sätt, och på det hela taget blir det en utmaning att överleva atomåldern."

"Atomkrigsdelen av spelet är på det hela taget tänkt som en övergångsperiod i spelet, som visar spelarnas sanna jag, medan det i



PLATS FÖR FÖRBÄTTRINGAR Tag en paus och njut av en översiktsbild av din effektiva stad. Som du ser finns det gott om plats för nybyggande och kanske ett underverk på de öppna fälten.

JEFF BRIGGS OM ... RESURSER



"När man tittar på kartan nu kommer man inte att se så mycket resurser. Det beror på att de inte blir synliga förrän man har den nödvändiga teknologin för att utnyttja dem. Man kan t ex inte se järnet förrän man har lärt sig att utvinna och använda det. Kanske ligger det en järnåder under en viktig byggnad, kanske inte. Det får de teknologiska framstegen visa.

Det vi har försökt att göra är att "klumpa" ihop resurserna på bestämda områden av kartan. Idén med det är att en enskild spelare då kan sätta sig på t ex uranmarknaden och därmed utnyttja sin position för att utveckla sin egen civilisation. På så vis blir ens diplomatiska förbindelser särskilt viktiga, och man har nytta av goda vänner om man ska kunna samla in de nödvändiga resurserna utan att spänna musklerna. Först när man kommer till slutet av spelet har man verklig nytta av kol, järn, olja och gummi om man vill bygga något. Sättet man utvecklar sin civilisation på kommer i hög grad att bero på var man startar spelet, och vilka resurser man har tillgång till. Om man t ex börjar i ett järnrikt område ligger man bra till i början, men senare upptäcker man att järn inte är allt man behöver."

Civilization 2 mer var tänkt som slutpunkten på spelet, eftersom det allt för ofta slutar med ragnarök när alla länder får sina atomvapen på samma gång. I *Civilization 3* kan man, om man har tur och skicklighet att vara det första land som träder in i atomåldern, utnyttja det till sin fördel, tills vapenbalansen är återupprättad och man måste tänka lite mer diplomatiskt igen." Det kommer också att finnas massor av andra krigiska leksaker att hålla på med i det nya spelet. Nästan alla de militära enheterna från *Civilization 2* kommer igen, plus en god portion nya som i de allra flesta fall kommer att vara unika för de enskilda kulturerna. T ex ska man som amerikan kunna bygga F-15-stridsplan, medan tyskarna rullar runt i sina Panzer-stridsvagnar. De här enheterna kommer att ha särskilda stridsegenskaper som hjälper till att göra skillnaderna mellan att spela olika kulturer större än bara namnet på städerna. Man kan bara tycka synd om de stackars zuluerna som, medan yankees och våra lederhosen-beklädda europakollegor susar runt i högteknologiska stridsmaskiner, måste klara sig med gammaldags kastvapen. En 20-tons stridsvagn mot ett träspjut verkar inte riktigt rättvist.



ANSIKTSLYFTNING **Alla ledare, som här drottning Elizabeth, har återskapats i 3D och visar sina känslor med ansiktsuttryck.**

Även om stridsdelen alltså spelar en mycket större roll än i de tidigare spelen kommer man inte bara att kunna vinna genom att utplåna alla andra civilisationer. Man ska t ex fortfarande också kunna vinna genom att bli först med att lyckas skicka ett rymdskepp till den avlägsna planeten Alpha Centauri (ja, ja, det är tillåtet att återanvända namn i spelvärlden). Man kan också vinna om man under den senare delen av spelet förmår övertala alla andra länder att utnämna en till generalsekreterare i FN.

Det finns också planer på att spelarna ska kunna använda sin industrikapacitet till att vinna spelet. En möjlighet som enligt Jeff Briggs dock fortfarande är på idéstadiet: "Vi talar om att införa några helt nya karaktärer i slutet av spelet i form av t ex globala investerare som uppsöker de nationer som de tycker är intressantast, och där man med rätt affärstalanger kanske kan förhandla sig till ett bra avtal och därmed vinna spelet. Men det är något vi fortfarande arbetar på."



WE HAVE LIFTOFF! **Den första civilisation som lyckas nå ut till den fjärran planeten Alpha Centauri vinner spelet.**

Prutande om priset

Ett annat ställe där *Civilization 3* blir förbättrat i förhållande till de tidigare utgåvorna är inom diplomati och handel. De gamla systemen har blivit för enkla att manipulera med för nutidens spelare, så därför har det varit målet att öka antalet detaljer och utmaningar, samtidig som det fortfarande ska vara överskådligt.

Exempelvis kan man nu förhandla sig fram till komplexa traktat och handelsavtal med flera andra nationer på en gång. När man har fått kontakt med en rivaliserande civilisation kan man föra en dialog med dess ledare via den diplomatiska översiktsskärmen. Här kan man så sluta fredstraktat, allianser eller utväxla varor som guld, teknologi, resurser och lyxföremål. Just handeln med lyxföremål är viktig. Elfenben ska t ex göra ens befolk-

GOD PLANERING En akvedukt, ett colosseum och en hamn är tecken på en välfungerande stad.

ning på bra humör, och bara med en stadig ström av dessa exotiska varor kan man bygga upp de storstäder som är nödvändiga för att överleva i det 20:e århundradet.

Ännu viktigare är dock handeln med resurser (se rutan "Jeff Briggs om ... resurser"). I *Civilization 2* producerade varje enskild stad sköldar som man kunde använda för att konstruera nya enheter och stadsförbättringar. Så är det också i *Civilization 3*, men nu behöver man också råmaterial. Man kan t ex inte bygga en slagkraftig legion utan järn, moderna fordon utan gummi till däcken eller atombomber utan uran. Så alla de här materialen är oumbärliga om man ska kunna tillskansa sig världsherraväldet.

Resurserna är dock spridda över hela klotet och är ofta samlade i "klumpar" i de olika länderna, så ett land t ex sitter på huvuddelen av världens uranreserver. En position som givetvis ska utnyttjas när alla länderna samlas runt förhandlingsbordet för att saluföra sina varor. Det säger sig självt att spelarnas handelsförmåga får en mycket stor betydelse, liksom det kan bli helt avgörande vem som ingår de rätta handelsavtalen med de rätta länderna. Utan dem kan man bara få tag på varorna med makt, en metod som i längden kan göra tillvaron ytterst problematisk när ens allierade i protest skär av handelsrutterna eller kanske till och med förklarar krig mot en.

JEFF BRIGGS OM ... TEKNOLOGIN



"De så kallade 'tekniska utvecklingsträden' är uppdelade i fyra huvudgrenar: Forntiden, renässansen, den industriella tiden och den moderna världen. Det nya är att man för att hoppa till nästa gren nu i stort sett måste ha utforskat färdigt den föregående, bortsett från det vi kallar konst och de intellektuella utmaningarna. Det är t ex inte nödvändigt att ha lärt sig att rida på hästrygg eller läsa teorin bakom anarki och republiker eller litteraturens väsen för att avancera. Men litteraturen ger t ex tillgång till Det stora biblioteket, så det är en bra idé att lära sig det ändå. Konst är med andra ord inte nödvändigt för utvecklingen, men det gör din civilisation mycket starkare än den annars skulle vara."

Kulturell status kan göra det lättare att få sin vilja igenom när man sitter vid förhandlingsbordet.

Kulturell utveckling

Allt vi har nämnt hittills har i stort sett bara varit förbättringar i förhållande till *Civilization 2*. Men Firaxis har faktiskt gjort ett viktigt tillägg till den välkända *Civilization*-världen: Kultur. För likaväl som man värderas efter sin militära och vetenskapliga styrka kan man i den nya utgåvan också bli värderad efter sina kulturella skatter. De här byggs upp i takt med att man förbättrar sina städer med t ex ett bibliotek. Ju äldre det sedan blir, desto större blir dess kulturella värde också.

Den kulturella statusen kan bland annat få en viss betydelse när man förhandlar med andra civilisationer, där chansen för ett positivt resultat är långt större om man själv är kulturellt välutvecklad. Kulturen kan också hjälpa till med att långsamt utvidga landgränserna, eftersom befolkningen i gränsområdena hellre lever som sofistikerade stadsbor än som backstugesittare. Äntligen kan dessutom en stark kultur göra det lättare att integrera erövrade städer i ens egen civilisa-

JEFF BRIGGS OM... BARBARER



"Barbarerna är helt annorlunda än tidigare. I detta spel har barbarerna städer precis som alla de andra civilisationerna. Städer som de använder som bas för sina ständiga framstötar. Ibland kan det vara svårt att få ro att bygga vägar när barbarerna konstant ligger på lur. Om man förstör en barbarstad kommer den att byggas upp på en del av kartan man inte tittar på. Därför är det nödvändigt att få överblick över kartan och därefter hjälpa till att anfalla barbarerna om man ska kunna pressa tillbaka dem."

tion. Det sista är nog det viktigaste. I föregångaren blev en erövrad stad direkt en del av segerherrens land utan några större bekymmer, men så är inte längre fallet. Även om den erövrade staden genast blir den segrande sidans egendom kommer befolkningen fortfarande att vara lojal mot sina tidigare herrar i ett försök att bevara sin egen nationella identitet. Det kan få en dramatisk effekt på spelets utveckling, särskilt under krigstid. Om romarna t ex intar en babylonisk stad kommer babylonierna inte godvilligt att underkasta sig sina nya herrar. De kommer inte bara att vägra att arbeta, utan de kommer också att göra det svårare att behålla greppet om staden och göra det enklare för de babyloniska styrkorna att slå tillbaka. I värsta fall kan man till och med råka ut för städer som gör uppror och försöker att återvända till sin gamla civilisation och kultur. Det är alltså vad som väntar i *Civilization 3*, beskrivet med några tusen ord, och det finns många detaljer som vi inte nämnt. Det får vänta till vår utförliga recension när spelet släpps i början av nästa år. Mycket tyder dock på att det blir frågan om ett av de mest omfattande strategispelen hittils. Utmaningen för Firaxis blir att göra det tilltalande för vanliga spelare. Som Jeff Briggs själv säger: "Vi ska undvika att fylla *Civilization 3* med löjliga detaljer som inte har någon betydelse för själva spelet. Förhoppningsvis kan vi hitta rätt balans så att spelet kan bli något som passar för alla smaker."

CIVILIZATION 3 kort och gott

EN GUIDE PÅ FYRA PUNKTER TILL HUR DU STYR DITT EGET LAND

DOMESTIC ADVISOR



3

Your sparkling Civilization is home to Mr. Clean. Perhaps we should start a line of household cleaners?

Income from cities : +25
Income from other civs : + 5
Interest income : + 2

Income : +32

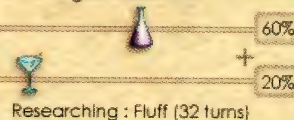
-8 : Corruption
-5 : Maintenance
-2 : Unit costs
-3 : Payments to other civs

Expenses : -18

TOTAL : +14

Treasury is Growing

4



Cities							Population	Producing
Rome (1)	6.3	6.3	3	6	3	3		
Montreal	4.2	4.2	2	4	2	7		
Guam	3.3	3.3	6	5	6	3		(2)
Kerplakistan	1.3	1.3	3	9	3	7		
Stalingrad	12.9	12.9	12	8	12	12		
Seattle	8.9	8.9	6	2	6	2		

1. På inrikesskärmen kan du kolla alla dina städers status, inklusive befolkningens storlek och förråd av mat och resurser.

2. Produktionsstatusen ger en bild av den enhet eller byggnad som varje enskild stad för tillfället producerar.

3. Inrikesrådgivaren ger praktiska råd om vad du ska bygga och var, och bjuder ibland på en och annan lustighet.

4. Guldet, som kommer in via skatter och handel, kan användas för att göra befolkningen nöjda eller utforska ny teknologi.

■ Datum: **Juni** ■ Producent: **Pyro Studios** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ **www.eidosinteractive.co.uk**

COMMA

I KORTHET

Kommandosoldaterna är tillbaka, och den här gången är spelet ännu svårare.
Då blir det ju omöjligt att klara ...?
Okej, ta det lugnt, det ska finnas ett nytt easy mode för alla er amatörer som gav upp efter de första fem uppdragen i originalspelet.
God nyhet. Vad händer mer då?
Det finns tre nya karaktärer, bland annat den vackra Natasha Nikochevski.
Börjar ni med det sexistiska babesnacket igen?
Nej, nej, det finns också nya fordon, vapen och scenarion från andra världskriget och mycket annat ...

Förra månaden avslöjade vi nya screenshots och talade med producenten bakom *Commandos 2* – den här månaden tittar vi på detaljer och features i den blivande realtidsstrategisuccén

Om *Commandos 2* inte blir ett av årets tre bästa PC-spel bjuder vi alla *incite PC Games* prenumeranter på en häftig plansch från spelet.

Av Jon Brown

Det finns inget bättre sätt att göra sig till åtlöje än att sia om framtiden, men vi vågar ändå förutspå något om detta spel. Det blir häftigt

Det kommer tre nya kommandosoldater förutom de sex som fanns med i det första spelet. Natasha Nikochevski, Paul Toledo och Whiskey är experter inom varsitt område. Nikochevski, med smeknamnet "Förförerskan" kan använda sin välformade kropp för att avleda vakter och fientliga soldater, en perfekt avledningsmanöver när en krypskytt eller spanare ska smugglas förbi en vaktpost eller in i en militärbas. Paul Toledo är "The Thief", en vig ung man som är expert på att klättra och att ta sig in i byggnader. Den tredje nya medlemmen, Whiskey, är expert på att röra sig osynligt bakom fiendens linjer och kan bland annat användas till att transportera ammunition och vapen. Möter du



VALROSSEN BITS Under uppdrag i Arktis ska man passa sig för de aggressiva valrossarna. Lyckligtvis anfaller de också tyskar.



ELFENBENSKUSTEN Om det blir för varmt på Centralafrikas västkust kan du stiga ur stridsvagnen och kliva upp på elefantryggen.

NDOS 2

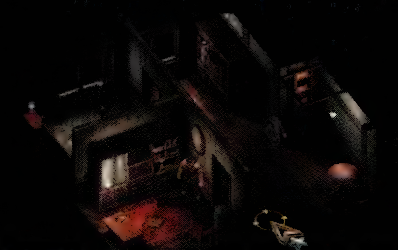
andra allierade styrkor är det nu möjligt att ta kommandot över dem och beordra dem till att utföra uppdrag. På en nivå kan man t ex beordra en avdelning soldater att genomföra ett bakhåll vid en järnvägskorsning. Efter att du har stulit en tysk Panzer-stridsvagn kör du sedan över järnvägskorsningen och leder de förföljande tyskarna i ett bakhåll. Farväl Fritz. Fordonen kommer att utnyttjas betydligt mer än i föregångaren. Från den amerikanska Willys Jeep till den massiva tyska Mercedes L3000 ska alla fordon modelleras med autentiska specifikationer, utrustning, beväpning, bepansring och egenskaper.

Spelets 12 uppdrag utspelas på 10 platser, bland annat i Paris, på floden Kwai i Thailand, i Arktis och i La Rochelle i Normandie i Frankrike. Sistnämnda uppdrag är centrerat kring den franska ubåtsbasen som också var med i filmen *Das Boot*. En förbättrad utomhuskamera gör det nu möjligt att växla mellan fyra kameravinklar, i praktiken från stationär 2D till rörlig 3D. I de nya inomhusscenerna kan kameran roteras helt fritt i 360 grader så att man kan undersöka varenda hörn innan man företar sig något. När en av dina soldater kikar genom ett fönster öppnas ett litet fönster på skärmen så att du kan se vad personen ser. Därmed kan man snabbt se antalet vakter och fiender i en byggnad. Förutom den höga svårighetsgraden blev det första *Commandos* kritiserat för att det bara fanns ett sätt att lösa ett uppdrag på. *Commandos 2* gör upp med detta genom att tillåta större frihet att genomföra uppdragen som man vill. Om du t ex är under vattnet och vill förbli osynlig för en fientlig dykare kan du mata ett fiskstim och gömma dig under eller inne i stimmet. Detta kan normalt sett köpa dig ett par minuter som kan vara nödvändiga för att överleva.

Commandos 2 blir mer tillgängligt och får en mindre linjär historia än sin föregångare, så därför påstår vi: Det blir stort ...



NY ZOOM *Commandos 2* har en ny zoomfunktion som påminner om den i *Black & White*.



INOMHUS De nya inomhusscenerna ger ett mer intensivt och realistiskt gameplay.

DETALJER SOM GÖR SKILLNAD

SCENERNA I COMMANDOS 2 BLIR IMPONERANDE. HÄR ÄR FYRA NYA FEATURES:



1. När du går in i en byggnad följer kameran med (se till vänster). Man kan rotera 360 grader inne i byggnaden. En soldat kan komma in på flera sätt, t ex genom att krypa upp på muren och bryta sig in genom ett fönster.

2. Sergeant O'Hara kan använda telefonledningarna för att komma snabbt från en byggnad till en annan. När han hänger i armarna från en ledning kan han inte bli upptäckt av fienden, oavsett var denna befinner sig.

3. Denna Panzer-stridsvagn är en av många nya autentiska fordon från andra världskriget. Större fordon kräver två man – en som kör och en som sköter beväpningen. Fordonen ska få samma egenskaper som i verkligheten.

4. Om det är helt omöjligt att smyga sig förbi fienden finns fortfarande floden kvar. Dykaren i ditt team är fantastisk på undervattensoperationer medan de andra soldaterna inte kommer långt förrän de måste upp till ytan för att få luft.

■ Producent: **Microsoft** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Utkommer: **Oktober 2001** ■ **www.microsoft.com/games/dungeonsiege**



Dungeon Siege

GENRE Strategi

Baldur och Diablo får allt passa sig för Dungeon Siege.

Det största spelet under Microsofts 'having it large' Gamestock-konferens var tveklöst Dungeon Siege, som har utvecklats kraftigt sedan förra årets konferens.

Av Jon Brown

Det exceptionella med utvecklaren Gas Powered Games debut är att den består av en gigantisk, sammanhängande värld som mjukt övergår från bergsmassiv till klaustrofobiframkallande grottsystem utan allt bök med att byta mellan olika skärmbilder, som man träffar på i andra rollspel.

Gränserna för action flyttas definitivt framåt, men det vi tycker är viktigast är att försöka göra spelet annorlunda än knapptryckarspelet Diablo och det mer probleminriktade Baldur's Gate. Ett gränssnitt som är påverkat av realtidsstrategispelen borde hjälpa, vilket gör att du kan markera flera enheter, sätta ut waypoints, ange formeringar och dela ut specifika order under striderna. Du kan till exempel genomföra ett frontalanfall medan de övriga medlemmarna i sällskapet anfaller från flankerna. Ett öppet klassystem medger att inledningsvis ganska brett definierade karaktärer efter hand lär sig och utvecklar de färdigheter som behövs för att lyckas, allt eftersom äventyret fortgår. Det ingår även en Siege Editor med vilken man enkelt ska kunna göra egna nivåer och använda spelet som plattform för sina gör det själv-mästerverk som man kan skicka ut på nätet så att andra får njuta av dem. Där finns också de vanliga multiplayeralternativen, allt från kortare 'Capture The Castle'-spel till ett fullständigt campaign mode. Det verkar kunna bli något alldeles extra, eller hur?



AXELMAKTER Spelvärlden är den största hittills eftersom den också expanderar på den vertikala axeln. Detta innebär att du kan falla från broar och klippor.

■ Producent: **Liquid Entertainment** ■ Utgivare: **Okänt** ■ Datum: **Augusti** ■ **www.battlerealms.com**

BATTLE REALMS

GENRE Strategi/fantasy

I KORTHET

Battle Realms **blir ett vanebildande strategispel som tillför genren helt nytt djup.**
Det var attans. Den sortens skryt har vi aldrig hört om ett nytt spel förut ...
Det är inte skryt! Se hur detaljerat detta universum är: Fåglar flaxar skrämt upp när soldater rör sig genom vegetationen, krigarna slipar själva sina svärd och geishorna dansar för att höja befolkningens moral. För att bara nämna några få finesser.
Men handlar det inte bara om att bekämpa fienden genom att utnyttja sina resurser klokt? Så där fungerar ju strategin.
Du kommer att använda mycket mer tid till att slåss än att hantera alla resurser.
Lysande. Då får vi bara hoppas att det utkommer före Warcraft 3 ...

Ljudet av strategi är oftast ljudet av rasslande larvfötter och kanoners dån, men i *Battle Realms* har vi dragit till Östern, där hesa kung fu-skrik är vanligare



BRANDMÄN I ARBETE Elden rasar i ett hus. Då är det bra att en av spelets huvudresurser är vatten.



VARMA KROPPAR Serpent-klanens "bathhouse" låter som ett trevligt ställe att tvaga sig på, men det är faktisk inget annat än en bordell.

Battle Realms har fått rätt så mycket uppmärksamhet under de senaste månaderna. Spelets hemsida har ständigt avslöjat nya detaljer och skruvat upp förväntningarna. Av särskilt interesse för alla strategifans är spelets management-system och de osedvanliga stridsteknikerna. Ninjas med gälla skrik kämpar mot bågskyttar och munkar kämpar mot varulvar!

Av Jonathan Todd

Ja, du läste rätt! Medan mängder av *Command & Conquer*-liknande spel med högteknologisk krigföring och tung resursinsamling ges ut kommer *Battle Realms* att präglas av mystik och medeltid. Exempelvis är de två huvudtillgångarna vatten och ris, och management-systemet fokuseras mer på hur de här ska användas snarare än på hur de ska insamlas. Båda resurserna kan användas till många saker, till exempel för klanens hälsa, för bevattning av markerna eller bekämpning av bränder. Resurslagren finns en bit ifrån ditt högkvarter och tar tid att hämta, så man måste i hög grad tänka över hur resurserna ska användas klokt. I detta "jordnära" strategispel är bönder viktigare än byggnader, och de skapas i nära sammanhang med de stigande födelsetalen. De militära enheterna tar tid att framställa, och deras produktion är beroende av de orientaliska yin- och yang-poängen. Goda gärningar, som uppförandet av bostäder till bönderna, ger yang, medan onda gärningar, som att locka fiendens soldater med geishor, ger yin. Det finns fyra rivaliserande klaner i spelet: Wolf, Lotus, Dragon och Serpent, men bara den sistnämnda klanen kan spelas i singleplayer.

Battle Realms utkommer enligt planerna i augusti.



ORIENTALISK MEDELTID Det liknar inte ett realtidsstrategispel, men det är det. I stället för tanks, helikoptrar och minröjare styr du över ninjas, barbarer och bönder.

■ Producent: **Fireglow** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Datum: **Maj/Juni** ■ **www.suddenstrike.com**

SUDDEN STRIKE FOREVER

GENRE Strategi

I KORTHET

Sudden Strike är ett av de få strategispel som fokuserar på just strategi. Och spelets fans måste gilla det, för de har skrikit efter mer sedan det släpptes.
Du kan inte snacka dig ur detta. Det är bara samma gamla spel med ett par nya kampanjer, eller hur?
Till viss del. Men de nya enheterna och kampanjerna förbättrar faktisk den ursprungliga spelupplevelsen och gör stor skillnad vad avser de strategiska aspekterna.
Åh, okej, men alltså, kan vi någonsin bli riktigt nöjda med ett tillägg?
Det kommer att visa sig.

Goda nyheter från fronten: Det officiella tillägget till realtidsstrategisuccén *Sudden Strike* är fullproppad med nya enheter, kampanjer och slagfält.



VIKTIG ANLÄGGNING Om man räknar antalet kanoner och tanks som beskjuter detta oljeraffinaderi får man ett hum om hur viktigt det är.

De ryska utvecklarna på Fireglow har lyssnat på vad anhängarna av Sudden Strike hade för önskemål för spelet om andra världskriget. Därför innehåller *Sudden Strike Forever* de tanks och understödsenheter som saknades i det ursprungliga spelet.



MONTGOMERY MOT ROMMEL I en av de nya kampanjerna ska du utkämpa engelsmännens krig mot tyskarna i Nordafrika.

Av Sascha Gliss

Det finns över 30 nya enheter, varav en är speciellt viktig: generalen, som spelar en helt egen roll. Han är visserligen obeväpnad, vilket får sägas vara en tveksam egenskap. Men han har en stark kikare med sig till fronten, och med den kan han se även avlägsna delar av banan. Och i samarbete med den nya 150 mm haubitsen kan han bli en dödlig bekantskap.

Utöver de olika individuella uppdragen och 10 multiplayer-banorna finns det fyra fullständiga nya minikampanjer som låter dig kämpa för Sovjet, USA, England och Tyskland. Det finns också nya stridszoner, så att du till exempel kan utkämpa engelsmännens ökenkrig mot tyskarna i Nordafrika.

Forever rättar också till diverse buggar och designfel. Exempelvis har alla rörliga enheter fått en backväxel så att man kan undgå de irriterande trafikstockningarna på trånga områden av banan. Gränssnitt och enheternas förmåga att hitta vägen har också förbättrats. Med de nya enheterna, en ban- och uppdragseditor, nya kampanjer och väldigt svåra uppdrag för erfarna spelare innehåller *Forever* allt som ett bra tillägg ska innehålla. Här finns massor av utmaningar, så det finns ingen anledning till varför *Sudden Strike Forever* inte kan bli ett lika bra tillägg som till exempel *Age of Empires 2: The Conquerors.*

■ Producent: **Rage Software** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **Maj** ■ **www.rage.com**

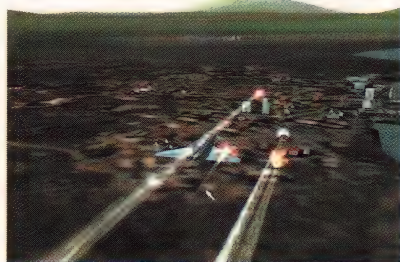
EUROPEISK LUFTSTRID

GENRE Simulation

I KORTHET

Ännu en flygtur för folk utan större anlag för spakande, eller?
Ja, men det behöver inte nödvändigtvis vara en nackdel. Det görs trots allt av folket bakom det hittills enda Eurofighter-spelet EF2000.
Och *Wargasm*, glöm inte att de också gjorde *Wargasm*!
Jaså, det också. Och om de kan hålla stilen kan vi kanske hoppas på samma blandning av speldlädje och realism.
Var ska vi släppa våra bomber nu då? Över Balkan eller Mellanöstern?
Nej, faktiskt är det Island som utgör måltavla.
Så då är det med andra ord farväl till Reykjavik?
Ja, det ser inte bättre ut.

Det före detta Sovjet har plötsligt kommit på att de vill ha tillbaka Polen och de baltiska staterna. Vad gör du då? Jo, du tar fram din flygardräkt och bombar dem tillbaka till stenåldern



MISSILES AWAY Det måste vara första gången Island får spela en huvudroll. Men det handlar fortfarande om att spränga saker i luften.

Det första produktionsexemplaret av NATO:s nya stora stridsflygplan, det så kallade Eurofighter, har fortfarande inte rullat ur hangaren. Men det hindrar inte Rage Software från att göra en flygsimulator med det tekniska vidundret i huvudrollen.

Av Rob Adams



FIN FLYGTUR Generellt sett brukar flygsimulatorer vara relativt stämningsfattiga, så det är trevligt att se att Rage försöker göra *Eurofighter* till både en test av reaktionsförmågan och en fröjd för ögat.

Nästa generation av stridsflygplan blir högteknologiska förstörelsemaskiner där datorerna övertagit en stor del av piloternas arbete. Eurofighter Typhoon bygger på Europas version av framtidens flygande fästningar och utspelas högt uppe i norr på himlen över det kalla Island.

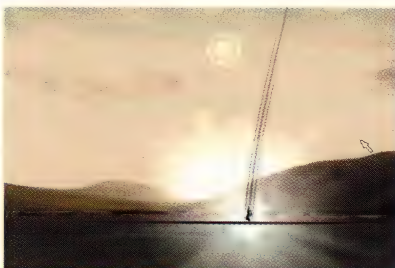
Här tar man kontroll över en grupp av NATO:s bästa stridspiloter, som har till uppgift att försvara luftförbindelsen mellan Europa och USA och hålla de instabila ledarna i Kreml under noggrann uppsyn.

Eurofighter Typhoon blir en flygsimulator av det mer lättillgängliga slaget, där tonvikten i stil med *Crimson Skies* läggs mer på tempofylld action och snabba reaktioner än på total realism, manualer tjocka som telefonkataloger och långa lektioner i aerodynamik och flygteknik. Uppdragen kommer att variera från rekognoscering och bombning till patrullering och häftiga luftstrider där man tar de bästa delarna från rymdstridsspel som *Starlacer* och *Tachyon The Fringe* och byter ut laserkanoner och hyperdrive mot Sidewinder-missiler och efterbrännkammare. I ett försök att ge spelarna en större känsla av att vara med i spelet ska *Eurofighter Typhoon* också innehålla en personalhanteringsdel där man i stil med *Wing Commander* kan växla mellan de olika medlemmarna i sin avdelning och följa dem medan de slappnar av, deltar i genomgångar och planerar uppdrag som förhoppningsvis innebär att de kommer hem till basen igen.

Samtidigt kommer spelet att bygga på en nyutvecklad grafisk motor som, om man nu kan lita på förhandsskärmbilderna, verkar kunna ge aspirerande cyberpiloter en häftig flygtur i tre gånger ljudets hastighet.



EN SNABB DYKNING Tyngdkraften sätts på prov när du undviker ryssarnas missiler.



EJECT, EJECT! Okej, där gick ett par hundra miljoner europeiska skattekronor upp i rök.

■ Producent: **Kuju/Microsoft** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00** ■ Datum: **Sommaren 2001** ■ **www.microsoft.com/games/trainsim**

MICROSOFT TAR TÅGET

GENRE **Simulation**

Man kan märka en darrning i marken och höra visslan från ett tåg i fjärran ... en ny slags simulation är på väg, nämligen **TRAIN SIMULATOR** från Microsoft

I KORTHET

Du får nio autentiska lokomotiv och sex järnvägssträckningar att roa dig med. Allt är återskapat in i minsta detalj.
Men vad går spelet ut på?
Det är inte direkt ett spel med många konkurrenter. Det handlar om att lära sig att köra tåg.
Det låter kanske inte så kul ...
Det handlar om upplevelser. Att resa är att leva!
Jaså, på det viset. Men jag vill ändå hellre spela Quake.
Det är nog också det du är bäst på ...



KONTROLL Du kan välja att ha full kontroll över alla tågets funktioner.



ANNORLUNDA SPELUPPLEVELSE Både landskap och tåg är återskapade med stor noggrannhet.



JAPAN I Japan kör du både mellan skyskrapor och höga berg.

Har du någonsin svurit över SJ? Nu kan du själv pröva att hålla tidtabellen på en storstadslinje med massor av besvärliga passagerare. Eller så kan du leka godståg och frakta gods från firma till firma. Det finns flera sätt att avnjuta *Train Simulator*, antingen man är tågentusiast eller landskapsturist.

Av Thorstein Carlskov

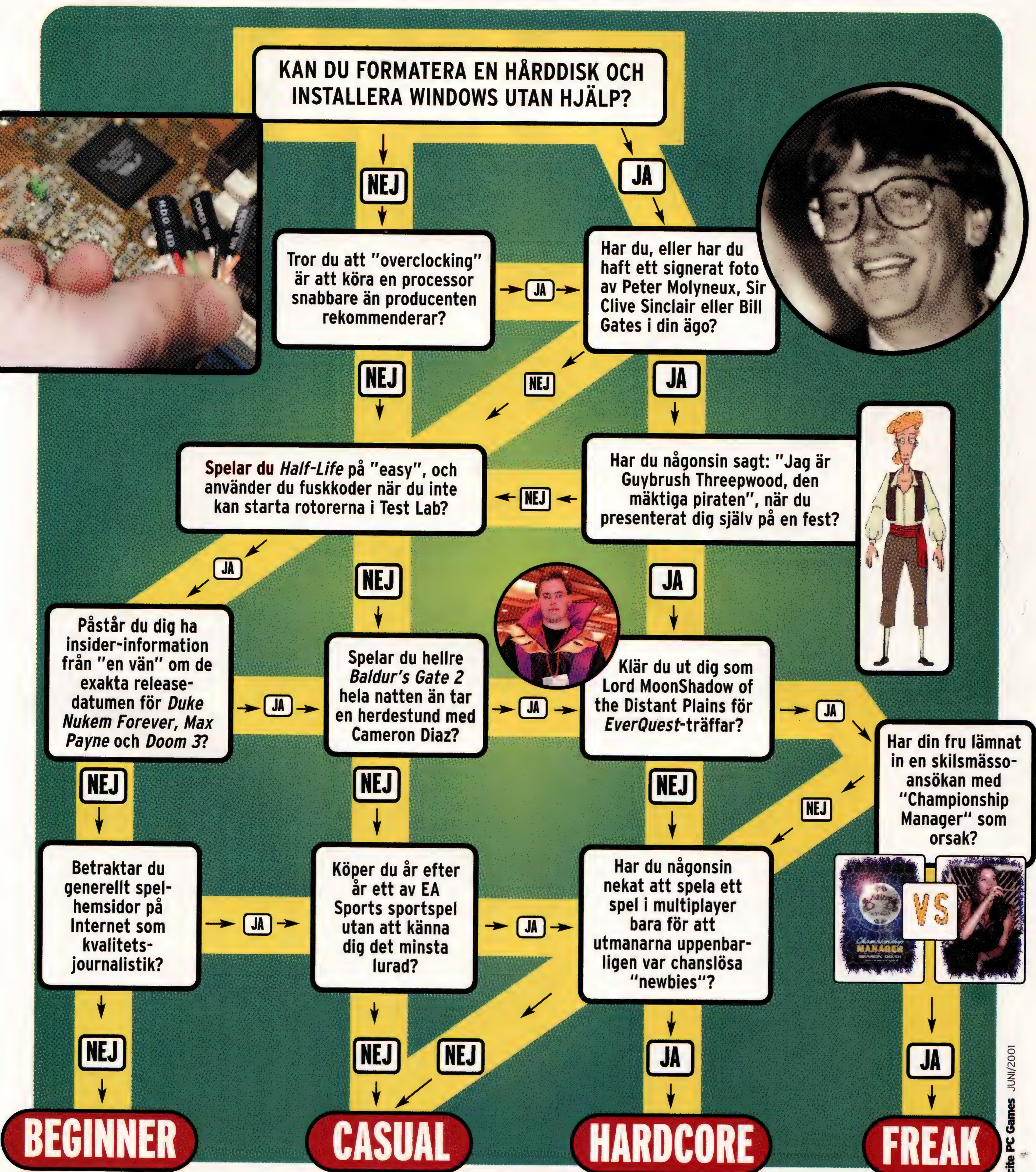
Efter *Wolfenstein* har vi sett minst 50 olika shooters i förstaperson, varav de flesta var fyllda med gamla klicheer. Och efter *Red Alert* har vi sett 50 realtidsstrategispel, fyllda med likgiltigheter. Det är därför uppfriskande att se ett spel som *Train Simulator*, som inte liknar något vi sett förut. Det blir givetvis aldrig en storsäljare, men det definierar sin egen genre.

Spelet innehåller 9 lokomotiv som är noggrant återskapade med hjälp från järnvägssällskap och tågmuseum. Det finns också sex sträckningar på tre kontinenter, som likaså är återskapade med högsta möjliga precision. Du kan till exempel köra Flying Scotsman på den klassiska linjen mellan London och Edinburgh, som var den första järnvägssträckningen i världen där passagerare fraktades i regelbunden trafik. Eller så kan du köra ett supermodernt japanskt passagerartåg mellan både skyskrapor och höga berg. Det finns flera sätt att spela *Train Simulator* på. Man kan till exempel välja hardcore-modellen, där man styr allt från hastighet och backning till vindrutetorkare och strålkastare. Man ska följa alla de regler som gäller på en järnväg, för på några banor är trafiken tung! Och man ska hålla tidsplanen i alla väder, dag som natt. Man kan också välja att låta datorn styra tåget medan man från en kupé i en passagerarvagn betraktar de skiftande landskapen som glider förbi utanför fönstret. Spelet kommer också att innehålla grafiska verktyg så att man får möjlighet att bygga sina egna rutter, kompletta med terräng, spår, signallampor och andra föremål. Oavsett om man väljer att spela som lokförare eller passagerare, om man vill göra sina egna banor eller ej, så väntar det en annorlunda spelupplevelse när *Train Simulator* släpps längre fram i sommar.

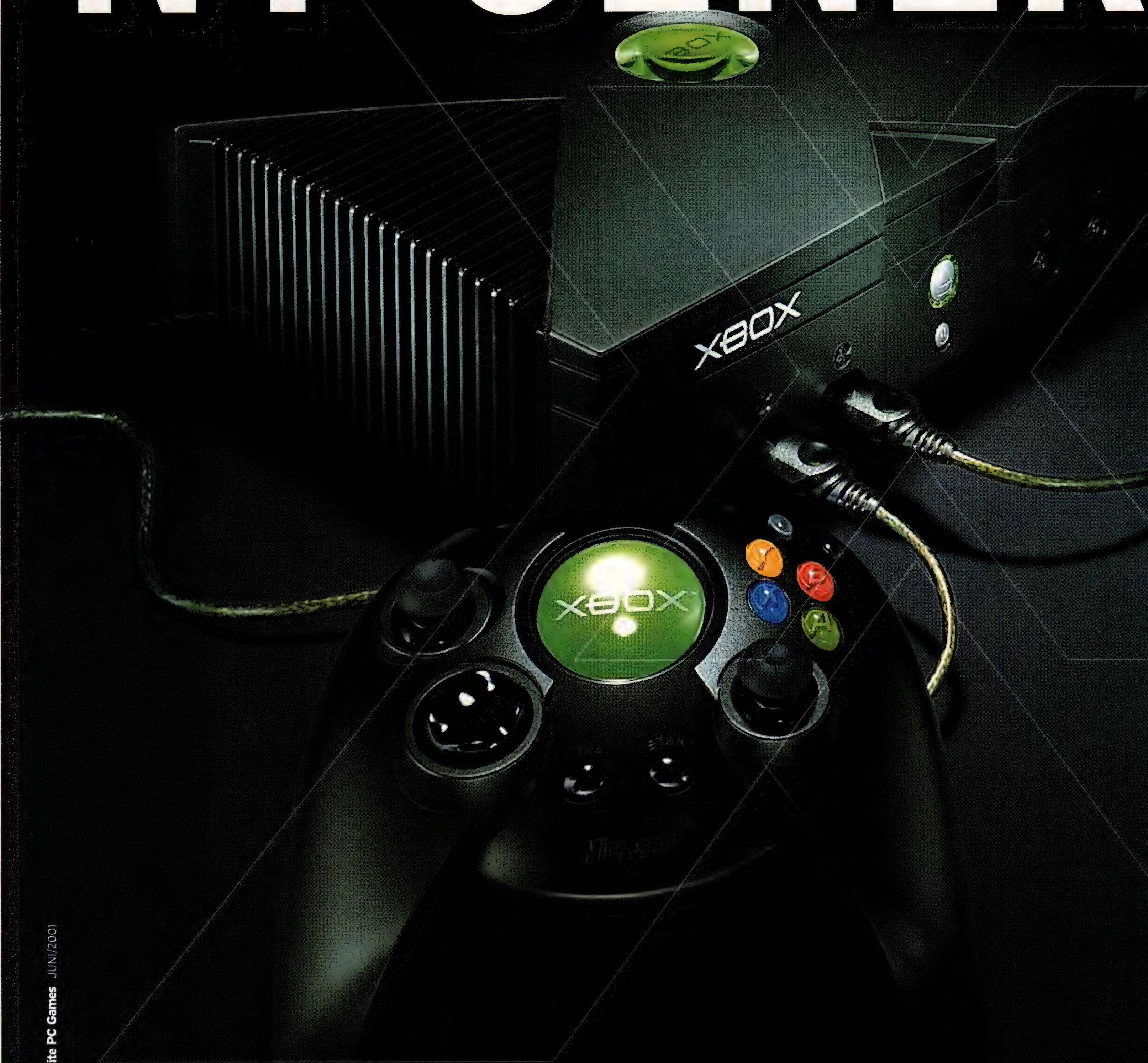


JÄRNVÄGSROMANTIK I *Train Simulator* får du möjlighet att köra det klassiska Flying Scotsman-lokomotivet på linjen mellan London och Edinburgh.

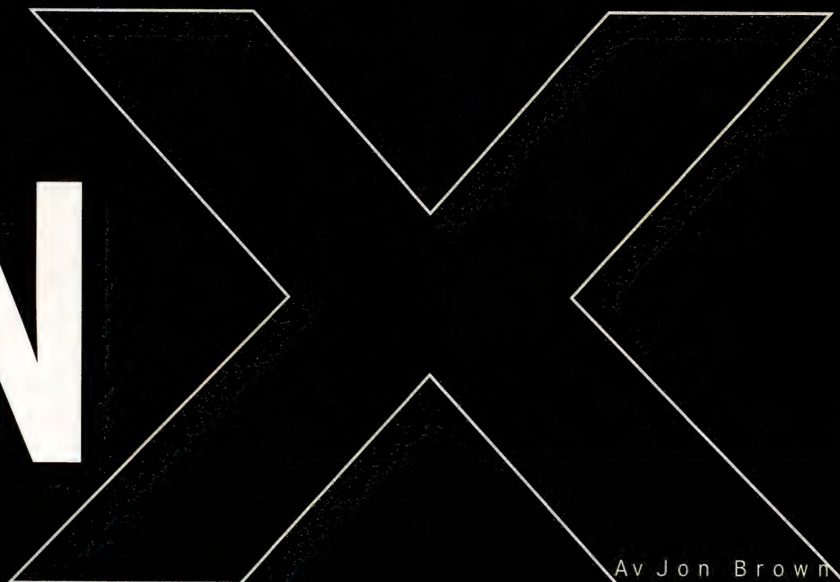
ÄR DU HARDCORE?



NY GENER



ATION



INCITE PC GAMES KAN HÄR AVSLÖJA ATT X-BOX BLIR DET BÄSTA SOM HÄNT PC-SPELEN SEDAN 3D-GRAFIKKORTEN SÅG DAGENS LJUS. ÄRA VARE BILL GATES!

MARK TWAIN kunde ha talat å PC:ns vägnar när han sade: "Ryktena om min död är starkt överdrivna."

PC:ns fall som spelplattform har förutspåtts nästan lika många gånger som domedagen, och spådomarna har haft ungefär samma framgång. Nu kan vi ana silhuetten av X-Box vid horisonten, och på nytt börjar gamarna att cirkla över PC:n i förväntning om att det denna gång kommer att bli ett rejält kadaver att kalasa på. Men den surrande beigea lådan under ditt skrivbord är endast överträffad av råttor och kackerlackor när det gäller överlevnadsförmåga. Hotet från konsolerna har inte kunnat skaka PC:n hittills, och X-Box liknar efter hand en medhjälpare snarare än en motståndare. Men innan vi dyker ned i argumenten för detta påstående bör vi friska upp minnet lite avseende den senaste X-Box-utvecklingen. På årets Gamestock-mässa, där Microsoft presenterade kommande speltitlar och slog på PR-trumman gick man så långt som att erkänna att de hittills offentliggjorda X-Box-skärmbilderna hade "förbättrats lite" i PhotoShop. I gengäld har hårddisken utökats från 8 GB till 10 GB, och det har bekräftats att



MEDAN VI VÄNTAR PC-spelarna får vänta på *Halo*, men det blir i gengäld den snyggaste versionen.

utgivningen ska ske under 2001, även om illasinnade internet-rykten säger mars 2002.

Om och om igen har konsoler lanserats med ett spel - det så kallade Killer Application - som ska få oss att spontant slita upp plånboken ur bakfickan och köpa. Super Nintendo hade *Super Mario World*, PlayStation hade *Ridge Racer* och Dreamcast hade ingenting, vilket man kunde se på försäljningen. Microsoft har naturligtvis stora planer, och företaget har också planer på att adoptera PC-titlar för att locka. *Halo* och *Freelancer* är de två titlar som det talas om just nu. Ursprungligen var det meningen att PC-spelet och X-Box-versionen skulle ges ut samtidigt, men nu låter det som om dessa femstjärniga spel ska utkomma på X-Box innan de kommer på PC.

Men när får vi se dem? *Incite PC Games* trängde upp utvecklarna av bägge spelen i ett hörn under detta års Gamestock-mässa, men de här herrarna med misstänksamma miner trampade nästan varandra på tårna i sin iver att ge luddiga svar på våra frågor: "Inom ett år" och "allt gott kommer till den som väntar". Det sistnämnda ligger det dock kanske lite sanning i, för *Halo* får längre banor på PC än på X-Box, och det finns också anledning att glädja sig över att det kan spelas i knivskarp 1024 x 768-upplösning, till skillnad från X-Box-spelarnas suddiga TV-bilder.

FÖR FÖRSTA GÅNGEN I HISTORIEN BLIR UPPGRADERINGS-HELVETET BROMSAT

OK, helt värdelösa kommer spelen inte att se ut på X-Box, men det är faktisk fördel för PC:n. För med X-Box kommer det också att ges ut fler tjusiga PC-titlar, varav många kommer att ha en grafisk standard som vi ännu bara kan se fram emot. Grunden är enkel: Microsoft låter pengarna tala för att få de bästa spelutvecklarna att producera spel för X-Box, så det blir häftiga spel när vilddjuret kommer. Och tack vare det faktum att X-Box i många avseenden är konstruerad som en PC, nämligen med en Pentium III 733 och DirectX 8, kommer överförandet av dessa titlar till PC att gå rätt smärtfritt. Vi frågade Chris Taylor, hjärnan bakom *Dungeon Siege*, Microsofts kommande rollspel, hur många spel som kommer att ta språnget från X-Box till PC:

"I början bara några få, men efter ett par år blir de troligen alla konverterade. Det handlar om utgifter, och utgifterna för en sådan konvertering kommer att vara så små att det inte kommer att finnas någon anledning att inte göra det."

Vi får således fler titlar att recensera på *incite PC Games*, men X-Box kommer också att öka variationen på dessa spel. Det anser i alla fall Ion Storms Harvey Smith:

"Under de senaste åren har vi sett titlar som *Bust-a-Groove*, *Parapa the Rapper* och *Seaman* utveckla konsolernas genreutbud. Jag tror att denna utveckling kommer att fortsätta och ytterligare förstärkas av X-Box. Vi kommer att få se ännu mer variation i spelutbudet, och det är bra för spelare på alla plattformar."

X-Box kan kanske leda till den största spelboomen någonsin. Men Scott Miller från 3D Realms kan ändå se en fara:

"Vi kommer att se allt för många spel på bägge plattformarna, och resultatet kommer att bli en massa dåliga PC-spel som försöker att likna konsolspel."

Men om man läser sin speltidning noggrant kan man undvika de dåliga spelen, och sedan kan man glädja sig över att PC:n blir hardware-stabil. Vad betyder då det? Jo, datorer med specifikationer som liknar X-Box kommer under lång tid framåt att ha massor av konverterade kvalitetsspel att välja mellan. För första gången i historien bromsas uppgraderingshelvetet om X-Box får samma livstid som andra konsoler, cirka fem år. Och som vi såg med Sonys PlayStation tar det ofta utvecklarna tre till fyra år att lära sig maskinen så bra att de kan få ut det yttersta av den.

Därmed inte sagt att X-Box kommer att lösa alla PC:ns problem. En av de optimistiska teorier som

X-Box grafiska chip

Nvidias NV2X-chip styr den visuella sidan av X-Box. Bara GeForce3 kan ge PC-ägarna tillnärmelsevis samma grafiska kraft.



SLAGKRAFT: XXXXX
SANNOLIKHET PÅ PC: XXXXX



har fått lov att utvecklas är den att det nu är slut med de eviga och irriterande patcharna till PC-spel, eftersom konsolspel inte ges ut förrän de är till 100 procent färdiga. Konverteringar av X-Box-spel till PC skulle därför, enligt teorin, inte behöva patchar. Den teorin sköts dock i sank av den europeiska presschefen för X-Box-projektet, Boris Schneider-Johne:

"Det skulle vara härligt att slippa patchar på PC, men så blir det inte. 90 procent av alla patchar görs för att spelet inte fungerar på en viss maskinuppsättning. Det problemet har man ju inte med X-Box. PC-spelarna måste lära sig att leva med sina patchar." Vi säger 'ouch'.

Och kanske är det ännu mera 'ouch' att Microsofts jättestora pengaförråd kommer att locka bort utvecklare (de hästskojarna!) från PC:n och över i X-Box-stallet så att spelen kommer ut på konsolen först. Lionhead Studios (*Black & White*) och Codemasters (*Colin McRae Rally 2*) har redan förpliktigat sig att göra spel som kommer ut på X-Box innan de kommer ut på PC. Det kan dessutom oroa att Peter Molyneux, hjärnan bakom *Black & White*, har uttalat sig om att det i viss grad ska finnas produkter där man först och främst satsar på X-Box. Även om han tillfogade att Lionhead ska fortsätta att producera PC-spel, men inte som huvudprioritet.

MICROSOFTS SVARTA LÅDA KAN SÄTTA YTTERLIGARE FART PÅ EN INDUSTRI OCH TEKNIK SOM INGEN IDAG KAN ANA GRÄNSERNA FÖR

Resultatet av denna växling kan bli att PC:n förlorar sin status som den ledande spelplattformen. Men eftersom det blir billigare och billigare att göra PC-spel, och då PC:n löpande utvecklar sig rent tekniskt, kommer plattformen fortfarande att vara otroligt attraktiv för utvecklare med visioner.

Sammanfattningsvis finns det många goda anledningar till att X-Box ankomst väntas med spänning i stället för rädsla av alla PC-spelare. Microsofts svarta låda kan sätta ytterligare fart på en industri och teknik som ingen kan ana gränserna för, och det kan bara lova gott inför framtida spelupplevelser på PC:n. Så ge den en kram och berätta att du älskar den ...

FEM

SPEL

MICROSOFT HAR ÖPPNAT LOCKET FÖR KOMMANDE X-BOX-SPEL. VI HAR VALT UT DE MEST LOVANDE OCH VÄRDERAR SANNOLIKHETEN FÖR ATT DE KOMMER TILL PC:

HALO



En förstapersons-shooter som startade som en ren PC-titel. Innehåller en enorm arsenal av vapen och fordon. Kommer troligtvis till alla spelplattformar.

SLAGKRAFT: XXXX (4/5)
SANNOLIKHET PÅ PC: XXXXX (5/5)

PROJECT GOTHAM



Då Microsoft köpte Bizarre Creations fick de också rättigheterna till det bästa konsolracingspelet: *Metropolis Street Racer*. Det blir nu till *Project Gotham*.

SLAGKRAFT: XXX (3/5)
SANNOLIKHET PÅ PC: XXX (3/5)

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING



Det första snowboard-spel som simulerar sporten med lättillgänglig design och snygg grafik. En titel som får mycket uppmärksamhet när det är tal om X-Box.

SLAGKRAFT: XXXXX (5/5)
SANNOLIKHET PÅ PC: XX (2/5)

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE



Abe och Munch blir till 3D i det spel som tillsammans med *Halo* blir det största X-Box-spelet. Stämningen är enastående, men det kommer inte på PC. Snyft.

SLAGKRAFT: XXXXX (5/5)
SANNOLIKHET PÅ PC: (0/5)

AZURIK



Ett 3D action/adventure-spel som liknar *Soul Reaver*, vilket fick ett ganska svalt mottagande. Blir dock inte anledning till att någon köper X-Box.

SLAGKRAFT: XX (2/5)
SANNOLIKHET PÅ PC: XX (2/5)

DIN DATORS PERFEKTA PARTNER

Listor är härliga! Så vad sägs om en lista över de tio bästa eller snyggaste spelen som kan fås för tre olika datorklasser? Oavsett om du är en rik knös med en 1,2 GHz Athlon eller om du fortfarande vägrar att byta ut din gamla slitna Pentium II så kan du i de här tre listorna hitta den perfekta partnern till just *din* PC.

Vi vet mycket väl att det finns ett otal PC-specifikationer och att du mest troligt inte sitter framför den senaste mega-MHz-modellen med ett splitter nytt grafikkort för 4 000 kronor. Vi vet!

Av Darren Allan

Du får inte glömma att supergrafik inte gör ett superspel, och att många av PC:ns klassiker körs utmärkt även på enklare datorer. Tänk på *Half-Life, Command & Conquer* och *Championship Manager*. De är alla klassiker i sina respektive genrer, och de kan alla köras på en vanlig 200 MHz Pentium *utan* 3D-kort.

Av vad vi hört från läsarna om deras utrustning har vi valt att dela in datorerna i tre kategorier. I botten har vi en 200 MHz Pentium (eller lite mindre) med ett standard 2D-kort som t ex Matrox Millennium G200. I mellankategorin har vi fokuserat på en 450 MHz Pentium II, utrustad med ett enkelt 3D-kort som t ex TNT2 eller Voodoo 3. I toppkategorin hittar vi hardcore-spelarna, som nyligen köpt en PC med inget mindre än 1 GHz Athlon eller Pentium under motorhuven och ett supersnabbt grafikkort som GeForce GTS2 eller GeForce 2MX. Gemensamt för de tre kategorierna är att vi har letat fram de senaste klassikerna så att alla ska kunna hitta den perfekta partnern till sin PC. Titlarnas inbördes ordning är en ren smaksak ...



"Utseende underordnat"

.01



HALF-LIFE

■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50**
■ Producent: **Valve Software**

Half-Life introducerade handling i shooter-genren och hade dessutom en aldrig tidigare skådad grad av interaktion mellan karaktärerna. Otroligt nog körs *Half-Life* bra även på 166 MHz Pentium, men de grafiska möjligheterna får sänkas till ett minimum. Oundgängligt för spelare med en svagare dator.

.02



CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/01

■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200**
■ Producent: **Sports Interactive**

Helt klart det bästa football manager-spelet som någonsin gjorts. Oundgängligt för fotbollsfans. Alla detaljer skulle ha gjort självaste Michelangelo stolt. Så länge du inte har flera ligor igång samtidigt så fungerar spelet hur bra som helst även på mycket enkla Pentium-datorer.

.03

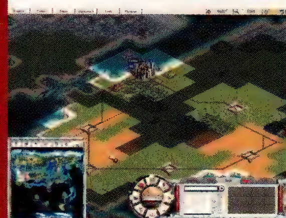


FIFA 2001

■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00**
■ Producent: **EA Sports**

FIFA-serien har alltid erbjudit den bästa fotbolls-action till PC, och *2001*-versionen är inget undantag. På en 200 MHz Pentium måste du sänka detaljgraden till ett minimum och dessutom sänka upplösningen, men då kan du också spela en intensiv fotbollsmatch utan att behöva få gräsfläckar på knäna!

.04



CALL TO POWER 2

■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50**
■ Producent: **Activision**

Om du gillar strategispel, men inte kan köra de senaste 3D-realtidsbästsäljarna så är *Call to Power* något för dig. Du styr en nation från begynnelsen av civilisationen fram till herrens år 2300. En mycket fängslande strategititel, som lustigt nog kan köras alldeles utmärkt på en gammal 200 MHz Pentium.

.05



ZEUS: OLYMPENS HÄRSKARE

■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50**
■ Producent: **Impressions Games**

Här handlar det om att bygga upp en by, lite som en blandning mellan *SimCity* och *Farao*. Fylld med fantastiska scener. Gudar och mytologiska monster hjälper dig eller lägger hinder i vägen för dig. Det här spelet kan köras även på en relativt gammal dator.

KONTAKTANNONSER

Trofast och ärlig
Skallig och rynkig Pentium 75 söker ung partner för fast förhållande. Utseende inte viktigt.

Kurvor sökes
Hårt arbetande och kraftfull Athlon söker vacker och sportig typ för atletiska övningar på skärmen.

Investering i framtiden
Stor, fyrkantig och beige typ söker en kreativ make för äventyrliga promenader genom fantastiska 3D-landskap.

Fel nummer

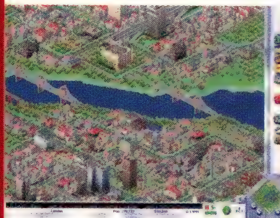
Full fart
Vacker och välmående 1 GHz Athlon, som älskar racing och sport, söker frisk och modern partner för energikrävande utmaningar.

Änka sökes
Äldre, nobel 200 MHz Pentium II, som älskar historia, filosofi och strategi, söker likasinnad partner för avslappnad söndagsunderhållning.

Kanske vi två?
Stabil och pålitlig räknenisse söker partner för upplevelser utan 3D.

DET ÄR INTE DET ATT DIN MASKIN ÄR SÄRSKILT DÅLIG, DEN ÄR BARA LITE GAMMAL OCH TRÖTT! PÅ DEN HÄR SIDAN HITTAR DU SPEL MED MASKINKRAV I STIL MED EN 200 MHZ PENTIUM ELLER LITE LÄGRE. INGET 3D-GRAFIKKORT BEHÖVS.

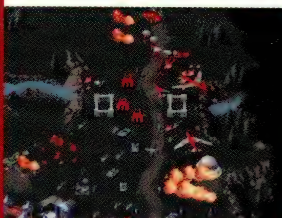
.06



SIMCITY 3000

■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00**
■ Producent: **Maxis**
Det klassiska spelet i kategorin för stadsbyggande. Här kan du leva ut alla dina borgmästarfantasier och bygga köpcentra och industrikvarter, dra in skatt och bekämpa kriminalitet. Den här versionen av spelet körs bra om du slår av några av de mer extravaganta grafiska möjligheterna.

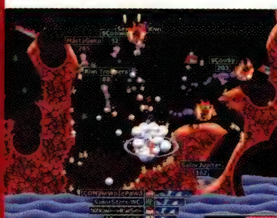
.07



COMMAND & CONQUER: RED ALERT

■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00**
■ Producent: **Westwood Studios**
Det senaste tillskottet i *Command & Conquer*-serien kräver en superdator i Cray-klass för att kunna köra, men för nybörjaren innehåller detta tidiga realtidsstrategispel lika mycket underhållning. Kan dessutom köpas billigt.

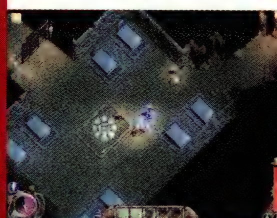
.08



WORMS ARMAGEDDON

■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200**
■ Producent: **Team 17**
Worms är baserat på en otroligt enkel idé, men det är ändå bland det mest underhållande multiplayer-action man kan hitta. Om du inte tycker att maskar med bazookas är kul har du inte mycket till humor. Den enkla 2D-spelmiljön betyder att alla kan vara med.

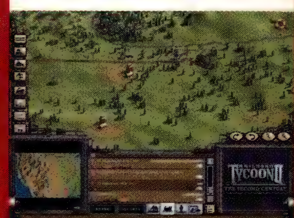
.09



NOX

■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00**
■ Producent: **Westwood Studios**
Ett riktigt bra litet rollspel, som till skillnad från många andra titlar i genren kan spelas om och om igen. Tillsammans med en Doom-liknande grafisk motor i förstaperson och 3D körs allting mjukt, även när det kastas spells till höger och vänster. Som med andra 3D-titlar får man pilla lite med de grafiska inställningarna.

.10



RAILROAD TYCOON 2

■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50**
■ Producent: **GOD Games**
Du tror oss kanske inte, men denna "järnvägsbyggares" popularitet är enorm, vilket också märks på att spelet har portats till i stort sett alla spelplattformar. Ett spel som varmt kan rekommenderas till spelare som söker lite tankekrävande utmaningar. Kan köras även på stenåldersmaskiner.

"Herr Genomsnitt"

450 MHz PII 64 MB RAM 16 MB 3D-kort

.01

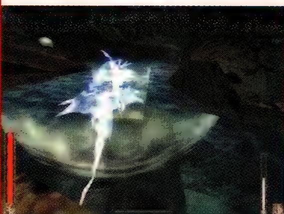


ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50**
■ Producent: **LucasArts**

Adventure-spelet *Escape From Monkey Island* innehåller väl genomtänkta gåtor och en uppiggande humor. Detta är en nästan nödvändig titel för alla adventure-fans, men spelets snygga och omfångsrika 3D-miljöer är en hård nöt att knäcka för äldre maskiner.

.02



RUNE

■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50**
■ Producent: **Human Head Studios**

Om blodig kamp mellan överdimensionerade vikingar är något för dig så behöver du inte leta vidare. Ett förhållandevis nytt, men redan klassiskt "hack 'n' slash"-spel med fantastisk grafik. Stridssystemet är genrens bästa och spelets gåtor innehåller ofta överraskande lösningar.

.03

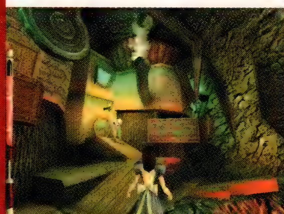


PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2000

■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50**
■ Producent: **Headgate Studios**

Det råder delade meningar om vilket PC-golfspel som är bäst, men denna titel är i alla fall vår favorit. Grafiken på de saftigt gröna banorna är verkligen snygg och spelets gameplay är särskilt i turneringsformen mycket fängslande. Körs utan vidare på mellandatorer.

.04



AMERICAN McGEE'S ALICE

■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00**
■ Producent: **Rogue Entertainment**

Fantastiska scenarier, charmig grafik och ett ytterst fängslande gameplay gör detta spel till något alldeles extra. *Alice* utnyttjar den grafiska motorn som också användes i *Quake 3* och det borde utan vidare gå att köra på en helt vanlig 450 MHz Pentium II .

.05



QUAKE 3: ARENA

■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50**
■ Producent: **id Software**

Quake 3: Arena är *titeln* när vi talar om deathmatch i förstapersons-shooters, vilket också syns på den enorma fanskaran på Nätet. Spelet är hektiskt och intuitivt. Det körs friktionsfritt på en 450 MHz-maskin, men om du ska ha någon chans på Nätet så får du investera i lite "tyngre" utrustning.

"Drömträffen"

1 GHz Athlon 128 MB RAM 64 MB 3D-kort

.01

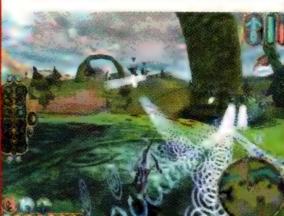


GIANTS

■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200**
■ Producent: **Planet Moon Studios**

Giants är inte världens bästa spel, men det har en grafik som gör detta action-adventure helt enastående, då det till fullo utnyttjar teknologin i de senaste 3D-korten. Om du höjer upplösningen och den grafiska detaljgraden kan du redan nu förbereda dig på att tappa hakan.

.02



SACRIFICE

■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200**
■ Producent: **Shiny Entertainment**

Sacrifice är precis som *Giants* ett ganska nytt spel med en fantastisk grafik. Ett kaleidoskop av färger, duggregn på skärmen och riktigt skrämmande monster i en cocktail av rollspel och strategi. *Sacrifice* är ett svårt spel som kräver mycket övning, men den fantastiska spelmiljön är värd varenda minut.

.03



GRAND PRIX 3

■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50**
■ Producent: **Microprose**

Racingfans behöver knappast någon introduktion till denna klassiker, det är det närmaste man kan komma en perfekt formel 1-simulation. Spelets grafiska 3D-motor är inte för bra, den levererar bara 25 frames per sekund på högsta grafiska nivån och spelet kräver därför en monstermaskin.

.04



NO ONE LIVES FOREVER

■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00**
■ Producent: **Monolith**

Ta en 3D-shooter i första person, blanda den med lite humor och 60-talsatmosfär så har du *No One Lives Forever*. Det har ett helt eget gameplay och grafiken är ovanligt stilfull, men det kräver också en rejäl laddning med elektronik för att köras.

.05



MECHWARRIOR 4

■ Utgivare: **Microsoft , 08-752 56 00**
■ Producent: **Microsoft**

Microsofts grafiska artister är (naturligtvis!) bland de allra bästa och mest ambitiösa i branschen, och det märks i *MechWarrior 4*. Det tillför inte serien något nytt när det gäller gameplay, men de vidsträckta landskapen och fantastiska explosionerna kan man titta på i timma efter timma.

HÄR HANDLAR DET OM DATORER I MELLANKLASSEN – FÖR ATT VARA MER PRECIS SÅ TALAR VI OM NÅGOT I STIL MED EN 450 MHZ PENTIUM II MED ETT ANSTÄNDIGT 3D-KORT SOM 16 MB VOODOO 3 ELLER TNT2. BARA DE MEST MODERNA SPELEN – NÄR DET GÄLLER GRAFIK – ÄR UTOM RÄCKVIDD FÖR DEN HÄR DATORN.

.06



THIEF 2: THE METAL AGE

■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200**
■ Producent: **Looking Glass Studios**

Du smyger runt som en tjuv bland skuggorna i detta action-adventure. Även om det är en halvgammal titel så är det i våra ögon fortfarande ett av de bästa adventure-spelen. Det körs bra på en mellandator om du inte drar upp detaljgraden och upplösningen för mycket.

.07



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00**
■ Producent: **Westwood**

Det andra *Red Alert*-spelet är en äkta klassiker i realtidsstrategi-genren. Spelet tillförde genren flera nya taktiska utmaningar och en hittills aldrig skådad grad av tillgänglighet och spelbarhet. Körs utmärkt på en Pentium i mellanklassen.

.08



NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00**
■ Producent: **Electronic Arts**

Om du gillar racing så behöver du inte leta längre. I *Porsche Unleashed* får du köra alla de klassiska tyska sportbilarna i snygga miljöer. Det kräver inte någon superdator, men ett riktigt toppgrafikkort gör att du får ut mesta möjliga av spelet.

.09



SYSTEM SHOCK 2

■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00**
■ Producent: **Irrational Games**

En halvgammal bekant. *System Shock 2* är en utmärkt kombination av rollspel och action som gör att du i ren spänning nästan trillar av stolen. Det har nyligen passerats av *Deus Ex*. Maskinkraven är dock väsentligt lägre och om du kan hitta det på butikshyllorna så är det mest troligt till lågpris.

.10



AGE OF EMPIRES 2

■ Utgivare: **Microsoft , 08-752 56 00**
■ Producent: **Ensemble Studios**

Detta spel kombinerar det bästa i *Civilization* med ett inslag av realtidsstrategi. Ett mycket attraktivt spel som också är ganska populärt online, för det är mot mänskliga motståndare som upplevelsen blir som allra bäst. Ett av de bästa strategispel man kan köpa för pengar.

VÄLKOMMEN TILL LISTAN ÖVER DE TIO BÄSTA SPELEN FÖR DIN MONSTER-PC. DU SKA HA NÅGOT I STIL MED EN 1 GHZ ATHLON, ETT 64 MB DDR-GRAFIKKORT SOM GEFORCE GTS2 ELLER 64 MB ATI RADEON. DETTA ÄR EN SERIÖS MASKIN, OCH DEN KRÄVER SPEL SOM KAN TILLFREDSSTÄLLA DESS APTIT PÅ GRAFIK.

.06

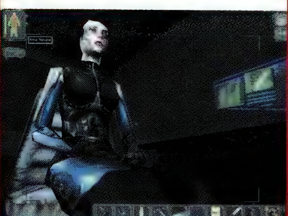


MOTOCROSS MADNESS 2

■ Utgivare: **Microsoft , 08-752 56 00**
■ Producent: **Microsoft**

Ännu ett härligt spel från Microsoft. Detta mycket fartfyllda motorcykelspel erbjuder varierade spelformer och stora krävande landskap där man kan släppa loss motorcyklarnas alla hästkrafter. Om du ökar på upplösningen och de grafiska detaljerna till max får du en riktigt tuff actionupplevelse.

.07



DEUS EX

■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200**
■ Producent: **Ion Storm**

Var det mest omtalade spelet då det släpptes förra året och det har redan blivit en klassiker med sin nyskapande blandning av action och adventure. Spelet har en mycket bra handling och kräver med sitt stora grafiska omfång och tyngd en tämligen kraftfull dator för att kunna köras tillfredsställande.

.08



BALDUR'S GATE 2

■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200**
■ Producent: **Black Isle Studios**

Du blir kanske överraskad av att höra att du måste ha en toppen-PC för att se detta spel från sin bästa sida, men på en PC i mellanklassen hackar det lite för mycket. Ett storslaget rollspel, både när det gäller grafik och gameplay, med en fin adventure-liknande historia och stora landskap att utforska.

.09



MICROSOFT FLIGHT SIM 2000

■ Utgivare: **Microsoft , 08-752 56 00**
■ Producent: **Microsoft**

Vi måste bara ta med en flygsimulator, även om det inte är den mest populära genren. Detta spel suger all kraft ur även kraftfulla datorer. Det kan visserligen köras i upplösningen 640x480 på en PC i mellanklassen, men för att få realistiska moln och landskap krävs en rejäl PC.

.10



STARLANCER

■ Utgivare: **Microsoft , 08-752 56 00**
■ Producent: **Digital Anvil**

Starlancer är ett slags light-version av *Wing Commander*, en förenklad såpa i rymden, där man sparat in på alla videosekvenserna och i stället satsat på explosiva stridsscener. Om du har sett *Starlancer* köras på en riktigt bra dator så förstår du nog varför vi har tagit med det på den här listan.

PC Games

Vi vill att du är helt nöjd



"Vi vill att du skall vara helt nöjd med din prenumeration. Om någonting skulle krångla, vill vi att du genast talar om det för oss, så att vi kan rätta till det. På denna sida kan du se hur du kommer i kontakt med oss."

Jens Henneberg
utgivare

Kundtjänst on-line: www.kundtjanst.nu

Här kan du enkelt och bekvämt själv ordna det mesta som gäller din prenumeration, t ex:

- Se status på din prenumeration
- Se saldot för din prenumeration
- Ändra adress
- Ändra betalningsperiod
- Få svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst
- Skicka e-mail till kundtjänst

Telefon till kundtjänst: 08-555 454 48

Måndag-torsdag 0900-1600 och fredag 0900-1530.

Brev till kundtjänst:

Incite PC Games, c/o Bonniers kundtjänst, 205 50 Malmö, fax: 08-555 454 50
Kom ihåg att alltid ange prenumerationsnumret.

Svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst

Var hittar jag mitt prenumerationsnummer?

Du hittar prenumerationsnumret framtill på inbetalningskortet ovanför din adress.

Varför har jag fått ett inbetalingskort med förfallodag redan inom ett par dagar?

Ibland kan du få din leverans senare än planerat. Det är därför förfallodatumet verkar felaktigt.

Varför står det fel belopp på inbetalningskortet?

Om du betalar efter sista betalningsdagen, hinner vi inte registrera betalningen, innan vi skickar ut kommande månads inbetalningskort. Beloppet finns därför med på inbetalningskortet igen, trots att du har betalt. Betala ändå, för saldot regleras på nästa inbetalningskort.

Jag har tecknat mig för en ny prenumeration, men jag har inte fått någon leverans. Varför?

Efter teckning av prenumeration kan det ta upp till en månad, innan du får din första leverans.

Jag har fått en tidning som är skadad. Vad gör jag?

Kontakta kundtjänst, som hjälper dig.

Jag har sagt upp min prenumeration men har fått ytterligare en tidning.

Din uppsägning måste vara oss tillhanda senast sista betalningsdagen. Om inte, så får du automatiskt nästa nummer med ett nytt inbetalningskort. Har du betalat prenumerationen i förväg, får du efter uppsägningen de nummer av tidningen som du redan har betalat för.

När får jag mitt introduktionserbjudande?

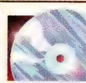
När vi har fått din betalning för erbjudandet, levererar vi detta inom 3-5 veckor.

Hur säger jag upp min prenumeration?

Du kan antingen utnyttja vår on-lineservice, skriva eller ringa till oss. Kom ihåg att uppsägningen måste vara oss tillhanda senast sista inbetalningsdagen (se datum på ditt inbetalningskort).

recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel, eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analys-system som avslöjar sanningen. Så här använder du systemet:



FINNS PÅ CD:N

Demot från *Black & White* ligger på *incite*-CD:n.

Trots att våra djupgående recensioner täcker alla aspekter av spelen är det inget som slår upplevelsen av att se spelet "in action" på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det ligger en demo eller en video från det aktuella spelet på månadens CD.

GOLD AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till spel som får 9 eller 10 - och som erbjuder något utöver det vanliga. Det är en mycket stark rekommendation.



STATISTIK

Här gör vi en sammanfattning av vad det är för typ av spel och nämner relevant statistik.

- 1 Gud-simulation
- 1 träningskurs
- 5 öar
- ca 100 uppdrag
- 16 dresserbara titaner
- 8 folkslag
- 40 magisorter
- 1 psykologiskt test
- växling dag/natt
- skiftande väder
- multiplayer
- + 50 timmars speltid

DOMEN

DEN STORA FINALEN. HÄR SAMLAR VI ALL INFORMATION OM, OCH KRITIK AV, ETT SPEL.

TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (lägg märke till att det är *våra* rekommendationer och inte producentens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och en bedömning av hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER

Här ställer vi spelet mot de närmaste konkurrenterna. Ju högre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG

Det definitiva betyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN

BLACK & WHITE

TEKNIK

- **Minimum** 333 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Black & White**
  Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.
- **Giants**
  Ett hyperavancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som *Black & White*, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.
- **The Sims**
  Extremt populär familjesimulator, där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.
- **Populous: The Beginning**
  Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

PLUS & MINUS

- + Innovativ design och mycket originell historia.
- + Enastående spelupplevelse som inte kan fås av andra spel.
- + Detaljerad och vacker grafik som utnyttjar de kraftigaste grafikkorten.
- + Stort djup och komplexitet.
- – Stort djup och komplexitet.
- – Vissa detaljer i styrningen av spelet är mindre lyckade.

BETYG

***Black & White* är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Nu är du varnad.**

9

TEST CENTER

Ett Test Center finns med i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva en perfekt känsla av ett spel på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad har du för glädje av det om du sitter med en vanlig Pentium 450 med ett 12 MB TNT-kort? I vårt unika Test Center blir varje spel testat på en rad datorer med olika 3D-kort så att du får en realistisk idé om hur spelet kommer att uppföra sig på just din PC.

START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns speciella krav.

GRAFISKA PRESTANDA

Test Center är en unik måttstock för hur bra ett spel kan köras på just din PC. Det produceras av hardwaretekniker Sascha Pilling, som provkör varje spel på 10 datorer och nio grafikkort (Sascha testar också hur spelet körs utan 3D-grafikkort – *software rendering*). Dessutom testas varje spel i tre skärmupplösningar och med alla detaljer på både *low* och *high*.

Det ger totalt **90** kombinationer, och nästan oavsett hur din PC är uppbyggd så hittar du en kombination som motsvarar den.

Sök upp den processor som är närmast din egen, sök upp den skärmupplösning du har och sök upp ditt grafikkort. Färgen på boxen du landar på anger hur spelet uppför sig på just din PC - så enkelt är det.

Om du landar på en grå box kan du glömma alla tankar på att köra spelet. Röd betyder att spelet hackar - men att det kan gå att köra det med vissa besvär. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå får en bra spelupplevelse. Grön är rena nirvana.

HOW LOW CAN YOU GO?

How Low Can You Go? - *hur långt kan du gå ned* - finns med i alla recensioner. Detta är en guide som visar det absoluta minimumkravet, alltså vilken konfiguration som minst krävs för att köra ett spel någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant ger vi också tips på hur du optimerar spelet.

Test Center **Black & White**

Start

- Felfri installation och identifiering av maskinvaran. 542 eller 621 MB installation.
- I "Advanced Options" kan all grafik konfigureras manuellt.
- Man kan gå ned till PII 266 MHz med all grafik på *low* (ger lägre *frame rates*).

GRAFISKA PRESTANDA

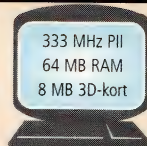
	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	hopplöst	hopplöst
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Spelet är inte testat i multiplayer. Enligt Lionhead kommer den slutliga versionen att kunna spelas tillfredsställande på en PIII 500 MHz med GeForce 2-kort.

HOW LOW CAN YOU GO?



Glöm allt om att spela på mindre än en PIII 333. *Black & White* stöder *transformation & lighting*-standarden. Välj mellan 621 och 542 MB installation.

Betygen

Vi bedömer spel på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vad han ska ge ett spel i betyg, det enda kravet är att han ska ha spelat i minst 20 timmar. Detta betyder betygen:

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
BU	ILLA	OKEJ	BRA	EXCELLENT	JUBEL!
Ett spel som lever max fem minuter innan du avinstallerar det. Varning utfärdas!	En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.	Här finns en del problem, men det är ändå en bra spelupplevelse för intresserade.	Definitivt värt att se närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.	Ett spel med många timmars god underhållning. Rekommenderas till alla.	Datorspelens svar på Shakespeare. Det blir inte bättre. Du SKA spela det.

DESPERADOS WANTED

GENRE Action/strategi

■ Producent: **Spellbound Entertainment** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.desperados-game.com**

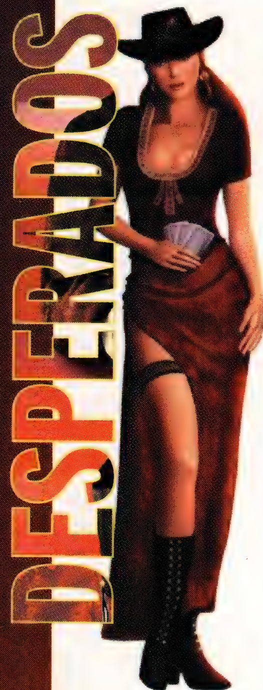
DEAD OR ALIVE

El Diablos band har rånat en bank och John Cooper försöker att tämja både El Diablo och det vilda västern med en tuff John Wayne-attityd

Den gamle japanens filmiska mästerverk har använts som inspiration för en Rhythm & Blues-komedi, en stjärnspäckad western och otaliga andra mer eller mindre bra produktioner. Och nu har Akira Kurosawas *De sju samurajerna* också satt sina tydliga fingeravtryck på ett PC-spel: *Desperados*. Det är den klassiska historien om att "samla ihop grabbarna" för ett sista hjältedåd. Det låter kanske inte så upphetsande, men faktiskt är historien ett av de stora dragplåstren i denna lagbaserade titel. Spelet börjar med att den lätt stereotypa revolvermannen John Cooper samlar ihop det perfekta gänget med lycksökare omkring sig, som sedan med en stor belöning för ögonen kastar sig ut i jakten på en grupp bankrånare. De inledande uppdragen går ut på att befria de fem fängslade medlemmarna av Coopers gäng, som sedan ansluter till Cooper i jakten på rikedom och ära.

Av Jon Brown

DESPERADOS



DE FANTASTISKA





EN UPPTÄCKTSRESA Vi följer Cooper och hans vänner runt i stämningsfyllda omgivningar, som till exempel den här gamla staden.



HÄSTSTÖLD Uppdraget på denna bana är att stjäla hästar från inhägnaden utan att vakterna vid elden upptäcker något.

John Cooper och hans smarta kumpaner är utan tvekan spelets stjärnor, men de 25 handtecknade banorna gör sitt allra bästa för att iscensätta handlingen. Många av banorna har inbyggda fällor – exempelvis en halmbal som hotar att falla ned från ett höloft – som spelaren kan bygga in i sin strategi för banan. Därtill är banorna levandegjorda genom tillförandet av civilister och djur, för det finns inget som så effektivt avslöjar en som en skällande hund eller en gammal dam som skriker.

Banorna undviker den linjära struktur som bidrog till att fördärva lite av nöjet med *Commandos*. Och dessutom har karaktärerna i *Desperados* en lång rad individuella egenskaper och verktyg som står till ditt förfogande, så den enda begränsningen i spelets variation utgörs av din egen kreativitet. En annan stor fördel i förhållande till *Commandos* är förmågan att inleda "Quick actions", som består av en lista med separata order som kan utdelas till de enskilda medlemmarna av din grupp och utföras simultant när du ger order om det. Exempelvis kan man på en bana ge karaktären Kate order att avleda en vakts uppmärksamhet medan Sam tänder på en kruttunna och John Cooper skär halsen av ännu en motståndare. Denna möjlighet ger spelaren större kontroll över gruppen och tillåter en långt större komplexitet i den strategi man använder för enskilda banor. Dessvärre lider *Desperados* av ett problem, som också *Commandos* led av: Det tar lång tid att lära sig. Banorna blir mycket snabbt väldigt stora, och även om den artificiella intelligensen inte är på Mensa-nivå, så får man dock aldrig tid att slappna av och tänka sig för. Man irriteras dessutom av inkonsekvensen i att man aldrig vet om det mord man just har utfört ska leda till att en lynchstämning blossar upp mot ens grupp, eller om det bara ger anledning till lättare uppståndelse. Trots dessa småfel är *Desperados* ett bra spel som innehåller några av



FINNS PÅ CD:N

Demot på *Desperados* finns på *incite*-CD:n.

STATISTIK

Ett team-baserat action/strategi-spel i samma stil som Eidos jättesuccé *Commandos*. Du ska koordinera en grupp högt specialiserade individer och leda dem genom en rad komplexa, två-dimensionella banor.

- 25 banor
- 6 karaktärer
- Zoomfunktion med tre nivåer
- John Wayne skulle ha gråtit av glädje!



SNYGG AVLEDNINGSMANÖVER! Längst ned till höger flörtar gruppens vackra flicka med en vakt så att resten av gruppen kan arbeta ostört.

NÄR DU SKA FÅNGA EL DIABLOS LIGA MED BANKRÅNARE OCH INKASSERA BELÖNINGEN ÄR DET BARA MÖJLIGT MED HJÄLP FRÅN DE HÄR SEX HÖGT SPECIALISERADE KARAKTÄRERNA



NAMN John Cooper – gruppens ledare och huvudansvarig för infångandet av El Diablo.

FÄRDIGHETER Cooper är inte helt överraskande en allround-karaktär, som både kan hantera en kniv och bära bort ett lik. Är tillika en mästerskytt med pistol.



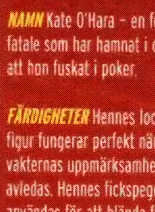
NAMN Samuel Williams – blir räddad från en bomullsplantage av Cooper.

FÄRDIGHETER Är särskilt bra på dynamitgubbe, men kan också bakbinda medvetslösa motståndare eller släppa loss sitt keldjur – en orm – mot fienden.



NAMN Doc McCoy – den gode doktorn blir i sista sekunden räddad från en hängning.

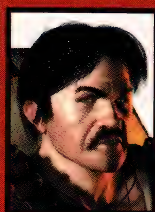
FÄRDIGHETER Besitter förmågan att hela sårade karaktärer, plus att han med en speciell hemmagjord gas kan nedlägga flera fiender åt gången.





NAMN Kate O'Hara – en femme fatale som har hamnat i onåd för att hon fuskat i poker.

FÄRDIGHETER Hennes lockande figur fungerar perfekt när vakternas uppmärksamhet ska avledas. Hennes fickspegel kan användas för att blända fienden.



NAMN Sanchez – med smeknamnet "Grizzly", en stark, men klumpig karaktär.

FÄRDIGHETER Bär runt på flaskor med Tequila som vakterna kan drickas fulla med. Kan också avleda vakternas uppmärksamhet med att kasta sten.



NAMN Mia Yung – hon är bara 18 år gammal men är ändå erfaren och modig i närstrid.

FÄRDIGHETER Mr Leone, hennes apa, kan anfalla och avleda fiendens uppmärksamhet. Mia kan gömma sig i tunnor och avleda uppmärksamheten med ett skrik.



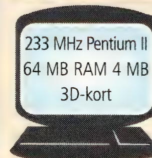
FARLIG FRITAGNING Innan Doc McCoy kan ansluta sig till din grupp måste du först rädda honom från galgen.

de snyggaste videosekvenser vi någonsin har sett i ett PC-spel, både vad avser produktionen och relevansen. Sekvenserna binder samman handlingen så att den framstår som en helhet, till skillnad från *Commandos*, som aldrig helt lyckades nå så här långt.

Spelet tar lång tid att lära sig och därför blir det antingen det mest tillfredsställande eller det mest frustrerande spel som du spelat i år, beroende på om du gillar genren.

Commandos definierade egenhändigt denna action/strategi-genre, men har nu funnit sin överman. Frågan är då om *Desperados* kan stå distansen ut när det så länge efterlängtade *Commandos 2* ska släppas nu under sommaren. Medan du väntar på den releasen spel kan du dock passa på att ikläda dig rollen som strategisk revolverman och inhösta vilda västerns allra största belöning ...

HOW LOW CAN YOU GO?



Du kan inte gå ned på lägre specifikationer än så här. Med denna utrustning ska upplösningen ställas ned till 640 x 480, och dessutom bör de mer extravaganta grafiska effekterna slås ifrån så att spelet flyter bättre.

Test Center — Desperados

Start

- Installationen fungerar smärtfritt
- En full installation rekommenderas, eftersom laddningstiderna annars blir långa
- Du får bara 2-5 procents prestandaökning genom att stänga av skuggeffekterna

GRAFISKA PRESTANDA

System	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	acceptabelt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

Även om *Desperados* är ett snyggt, modernt och omfattande spel fungerar det utmärkt även på förhållandevis svaga system. Grafikens detaljgrad har inte någon större betydelse.

DOMEN

DESPERADOS

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 64 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 333 MHz Pentium III 8 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 1 Internet - 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

Desperados
Med snygga omgivningar och en handling som berör spelaren tar sig detta spel ända upp i toppen.

Commandos
Spelet som definierade hela genren där action och strategi blandas. Har efter hand blivit lite gammalt.

Original War
En nyare titel som inte bör missas. Om du gillar action/strategi bör du definitivt ta en närmare titt på det.

X-Com
Om du utför lite släktforskning inom den här genren hamnar du förr eller senare vid denna klassiker.

PLUS & MINUS

+ Här finns många timmars spel för de som har tillräckligt tålamod.
+ När den planerade strategin lyckas är det ytterst tillfredsställande.
+ 25 banor med snygga miljöer och en zoomfunktion som fungerar.
+ En bra handling som binder samman de 25 banorna bra.
− Det tar lång tid att lära sig, så det är inte ett spel för folk utan tålamod.
− Det är mycket att begära, men miljöer i full 3D skulle vara häftigt.

BETYG

Äntligen ett spel som kan leva upp till alla positiva förhandsrykten. Här finns förnyelse i spelets gameplay och snygga miljöer. Om man gillar action/strategi är *Desperados* väl värt pengarna.

8

■ Producent: **Croteam** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **369 kr** ■ **www.croteam.com**

HJÄRNDÖD

ACTION-UNDERHÅLLNING

GENRE Action

Det är inte helt i nivå med *Half-Life*, men om du älskar att skjuta ned monster i mängder innehåller *Serious Sam* några timmars häftigt monsterhärjande

Glöm allt om långsökta bakgrundshistorier. *Serious Sam* är renodlad hämningslös action à la *Doom* och *Duke Nukem*, som kan framkalla de mest primitiva instinkterna i varje spelfreak.

Av Jesper Melgaard

På senare tid har det mer eller mindre varit ett krav att alla actionspel som t ex *Hitman* eller *Deus Ex* ska ha en djupare mening, där huvudpersonen typiskt letade efter lösningen på ett större mysterium eller efter sin egen identitet.

Men så kom nyligen *Serious Sam* in på redaktionen. Ett spel som struntar högaktningsfullt i trender och politisk korrekthet och som har ett ganska enkelt mål: Att återskapa den renodlade action-underhållningen från de klassiska 3D-skjutaspelen, där det bara handlar om att dåna runt med en stor arsenal med skjutvapen och granater i ryggsäcken och krossa allt som rör sig. Det sker med hjälp av en avancerad grafisk 3D-motor, som sörjer för en rad ovanligt fina landskap, men också ser till att ens datorskärm fylls av enorma horder med mycket varierade och ovanligt blodtörstiga monster. I grund och botten är spelet inte mycket annat än en runda *Space Invaders* i förstaperson, där våg efter våg av utomjordiska djävlar vältrar sig fram mot spelaren, vilket kanske låter lite enformigt och gammaldags, men som i verkligheten är ovanligt underhållande och vanebildande. För även om det kan vara väldigt frustrerande gång på gång att bli dödad av explosiva bufflar och överdimensionerade och tungt beväpnade skorpioner så återvänder man gång på gång tillbaka till skärmen för att se om man inte kan klara bara ett par banor till. Huvudpersonen Sam är en väldekorerad veteran från specialstyrkorna och är, surprise, surprise, Jordens enda hopp i kampen mot den onda Tah-Um,

STATISTIK

Hugg in på horder av monster med dit urval av mer eller mindre högteknologiska vapen och fyll gatorna med blod. *Serious Sam* är ren chockterapi för stressade svenskar.

- 15 monsterfyllda banor
- 10 dödsbringande vapen
- Splitscreen multiplayer-spel
- Stora utomhuslandskap
- Monster i alla skuggor

HOW LOW CAN YOU GO?

333 MHz PII 32 MB RAM 16 MB 3D-kort

Serious Sam har ett överflöd av inställningsmöjligheter om det ska köras på långsamma datorer. Karaktärs- och landskapsdetaljer kan t ex skruvas ned, men trots det bör du inte underskrida dessa minimikrav om det ska se någorlunda bra ut.



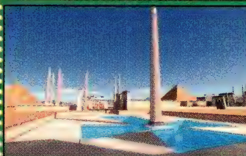
STORA KANONER Ett av vapnen i *Serious Sam* är en antik kanon. Gammaldags, men effektiv.

ENKELT OCH EFFEKTIVT



TROTS ATT *SERIOUS SAM* INTE FLYTTAR FRAM NÅGRA GRÄNSER INOM SPELVÄRLDEN SÅ RYMMER DET TROTS ALLT EN RAD IMPONERANDE OCH UNDERHÅLLANDE DETALJER SOM HJÄLPER TILL ATT GÖRA SPELET BÅDE KUL OCH SEGLIVAT.

AVANCERAT



Serious Sam bygger på en särdeles kraftfull 3D-motor som utan problem klarar både enorma utomhuslandskap och detaljerade inomhusbanor.

UTMANANDE



Du har aldrig förr sett så många monster på skärmen samtidigt. Och de anfaller med höga skrik och djupa vrål både till havs, till lands och från luften.

OMFATTANDE



Även om du skulle överleva de mardrömsliknande banorna är spelet inte slut för det. Med den avancerade baneditorn kan du själv skapa nya blodiga utmaningar.

GRUPPSPEL



Därtill kommer en lyckad multiplayer-del där man både kan spela 16 man tillsammans via Internet eller LAN-nätverk, eller 4 man på en och samma PC i splitscreen-mode.



INSEKTER De små Critters blir ofarliga gröna slemklumpar när de exploderar.



ROBOCOP Det finns dock även mer högteknologiska motståndare som de här stridsrobotarna.

en odödlig varelse som mänskligheten stötte på då den höll på att utforska några av universums mest avlägsna områden. Det enda sättet att besegra Tah-Um är genom att skicka Sam tillbaka i tiden till det gamla Egypten för att överraska Tah-Um och slå ihjäl honom innan han kan växa till full styrka. Men där är det också slut med bakgrundshistorien, härifrån är det hjärndöd action som gäller. Från början får Sam nöja sig med sin trofasta Schofield-revolver i kaliber .45-, men ganska snart blir han utrustad med större och mer explosiva vapen som t ex XPML21-raketgevär, XL2-laserpistoler och för den delen också antika kanoner. Som i alla andra 3D-skjutaspel kan man dessutom samla på sig både rustningar och medicinpaket på vägen, så att Sam i alla fall får en minimal chans att komma levande från detta.

Serious Sam är mycket underhållande, särskilt i multiplayer, där det utöver de sedvanliga internet- och LAN-varianterna också är möjligt att spela upp till fyra man via splitscreen på en och samma PC. Dessutom är det relativt låga priset på 369 kronor också värt att notera. För de här pengarna får man också de nödvändiga verktygen för att göra sina egna banor. Man kan ändra banor och karaktärer samt pilla med både den grafiska motorn och den artificiella intelligensen, så det tar säkert inte lång tid innan de första spelarskapade Serious Sam-banorna dyker upp på nätet.

Det är svårt att på allvar hitta negativa saker med *Serious Sam*, särskilt med tanke på det låga priset och möjligheten att skapa sina egna banor. Det är dock på intet sätt tal om något stort nytänkande, och känsliga själar kommer kanske att störas av de överdrivet blodiga slagen på skärmen, men om man lider av stress och behöver avreagera sig så är *Serious Sam* en bättre kur än den bästa nervmedicin.



DÖ, FÖR BÖVELN, DÖ! Patronhylserna flyger åt alla håll när du trycker avtryckaren i botten.



LAVAMONSTER Imponerande ljuseffekter ger dina motståndare liv.

DOMEN

SERIOUS SAM

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	32 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	550 MHz Pentium III	64 MB RAM	32 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✘ Direct3D ✘ 3dfx ✔ OpenGL ✘
Ljud EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 4 LAN - 16 Internet - 16
■ Antal spelare per CD: 4 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **9**

KONKURRENTER

■ **Deus Ex**
Mycket omfattande spel med en spännande bakgrundshistoria. En banbrytande blandning av olika spelgenrer.

■ **Quake 3: Arena**
Ett av de bästa multiplayer 3D-skjutaspelen hittills. Om du inte redan har det så se till att få fram pengarna ur fickan.

■ **Counter-Strike**
Det otroligt populära Half-Life-tillägget gör fortfarande sitt segertåg runt omkring på spelcaféerna.

■ **Serious Sam: The Final Frontier**
Värm upp avtryckarfingret, och gör klart för att sprida bly. Ett mycket vanebildande och tempofyllt skjutaspel.

PLUS & MINUS

+ Renodlad monstermassaker. Ett bra sätt att slå ihjäl ett par timmar.
+ Omfattande ban- och karaktärseditor för att göra egna banor.
+ Lyckad multiplayer-del som inkluderar splitscreen-spel.
- Spelet kräver att du har ett OpenGL-understött 3D-kort.
- Kan ibland vara mycket frustrerande och överdrivet svårt.
- Det är inget stort spel med sina 15 (dock mycket svåra) banor.

BETYG

Ett ovanligt underhållande, om än inte direkt nytänkande actionspel med goda möjligheter att skapa sina egna banor, vilket bidrar till att ge spelet en mycket längre livslängd.

7

■ Producent: **Maxis** ■ Utgivare: **Electronic Arts Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **299 kr** ■ **www.thesims.com**

EN FEST UTAN FYR-VERKERIER

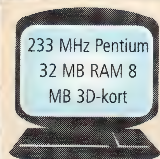
GENRE Strategi

STATISTIK

Ett tillägg till *The Sims* som ger dig möjlighet att hålla fester för din Sim-familj och deras Sim-vänner. Du beställer mat, hyr en exotisk dansös som underhållning och rider på en mekanisk tjur.

- 5 nya musiksorter
- 5 nya danser
- 4 nya karaktärer
- 3 festteman
- Lättfotade damer!

HOW LOW CAN YOU GO?



Minska detaljerna och ljus-/skugg-effekterna. Tyvärr kan det inte spelas i upplösningen 640x480.



SOCIALT LOCKBETE En jacuzzi är fortfarande ett effektivt sätt att skaffa nya vänner ...



DYR DANS En discjockey med stor stereo och en dansare i en bur. Så festar The Sims!



EN KVARLEVA FRÅN 80-TALET Plast, stål och sten. The Sims har visst hamnat i fel årtionde.

Man kommer med en förhoppning om nakenhet, fri kärlek och fri bar. Istället får man kallprat, nobben och ljummen glögg. Ingen tillställning kan vara en sådan besvikelse som en fest ...

Räkningen för Freddie Mercurys sista födelsedagsfest hamnade på över två miljoner kronor, och det var ändå för 10 år sedan! "Hur kan man slösa så mycket pengar på en fest när barnen i Afrika svälter?!?" skriker du.

Av Jon Brown

Hur spenderar man ohyggliga summor på en fest? Jo, man köper 2 000 bordsbomber, 4 000 grillspett, tonvis med partyhattar, flaggor och girlanger, flyger in gästerna med en privat DC-9, hyr en trupp av dvärgar för att servera gästerna hela skålar med kokain och förärar varje gäst med en splitterny klocka från Cartier. Och glöm inte den fem meter höga födelsedagstårtan!

Detta tillägg till *The Sims*, som har fått det festliga namnet *House Party*, ger dig chansen att försöka återskapa Freddie Mercurys överdrivna festligheter, dock utan dvärgar. I gengäld måste du vara lycklig innehavare av originalspelet *The Sims* för att kunna vara med om festen. Men innan vi tittar på *House Party* bör vi nog först friska upp minnet om vad *The Sims* går ut på ... Du känner till *Big Brother*. Män tittar på det i hopp om att en smula kvinnlig nakenhet ska komma framför kamerans alltid vakna öga, och det gör det ju. Kvinnor ser på det i hopp om att bli ögonvittnen till glödhet romantik och för att höra på



DÅLIGT VAL Om du kelar med en av stripporna kan du vara säker på att mista din partner. Pröva och se.

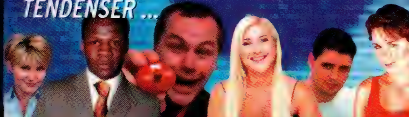


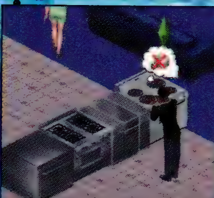
TRIST STRIPPA En strippa har hoppat ur födelsedagstårtan, men i lokalen befinner sig fem lätt ointresserade kvinnor.



OH, BROTHER!

VI STÄNGDE IN SEX UPPMÄRKSAMHETS-TÖRSTANDE MÄNNISKOR I PARTY-HUSET FÖR ATT TESTA DERAS BIG BROTHER-TENDENSER ...

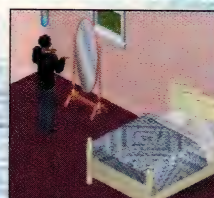




De sex invånarna ska nu tillbringa en vecka i huset, varefter den som är bäst på att hugga de andra i ryggen ska utses till vinnare.



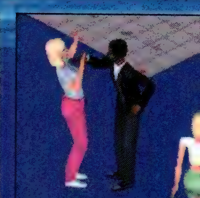
Fem av våra testpersoner hoppade direkt i bubbelbadet för att se varandra nakna, men var är Freddie, vår rappare?



Freddie står naturligtvis framför spegeln i männens sovrum och övar danssteg. Han har redan börjat distansera sig från gruppen.



Lottas matvanor har redan blivit husets största samtalsämne. Här ses hon under ett frontalanfall mot kylskåpet.



Spänningen stiger då Lot ger sig till att rycka i Freddies finger. Han tror det är kärlek, men hon ä bara hungrig.



SURREALISM Den ena tittar ned i toaletten, den andra tittar ned i badkaret ...



SÅ ÄR DET HEMGÅNG! Det enklaste sättet att kasta ut gästerna är att sätta eld på köket ...



JA ELLER NEJ? Larry friar till Cindy. Vet hon inte att han redan är gift?

meningslöst småprat. Så finns det också de pseudo-intellektuella, som hävdar att de ser Big Brother för att lära sig något om sociologiska mönster, medan de i själva verket tittar i hopp om att ... få en glimt av lite kvinnlig nakenhet. Det var också ungefär vad *The Sims* gick ut på. Det handlade om att luras, det handlade om romantik och parförhållanden, det handlade om att skicka sina små sims på toaletten eller till jobbet eller ut för att handla. Spelet fick uppenbarligen fart på PC-spelarnas fantasi, för det såldes en hel del spel över spelbutikernas diskar, och tilläggspaketet *Livin' it up* blev också en stor framgång. Ett problem med originalet var att det var otroligt tidskrävande att få sina sims framåt i världen när man skulle sköta både deras karriärer och deras sociala liv. Det enda sättet att sköta sina sociala kontakter på var att sitta i bubbelbadet hela dagen lång, och då fanns det helt enkelt inte timmar nog på dygnet för att klara av allt annat. I *House Party* har man försökt att råda bot på detta problem genom att tillföra flera nya sociala institutioner, såsom ett dansgolv, ett DJ-bås, dansburar och ljusanläggningar så att de små sims kan hålla fest och umgås. Det är också lättare att bjuda in vännerna, för det kan nu klaras av med gruppinbjudningar, och man kan dessutom spara tid genom att beställa både catering och städhjälp. Om festen inte är så framgångsrik som man hade hoppats kan man anställa en strippa för att hoppa ut ur en tårta och vimsa omkring i huset halvnaken. Hon ska dock "användas" med diskretion, för blir du upptäckt i en kärleksfull omfamning med en strippa kan du vara säker på att din hustru blir ovanligt upprörd. Här talar vi av personlig erfarenhet. Bland de övriga nya karaktärerna finns en mimare som irriterar dina gäster, och dessutom gatecrashers, som inte är inbjudna till festen. De här nya karaktärerna ändrar dock inte spelet radikalt, som mest ger de en smula variation.



EN RIKTIG COWBOY! Den mekaniska tjuren förbättrar både dina Sims sociala egenskaper och deras kroppsliga styrka. Jee-haw!



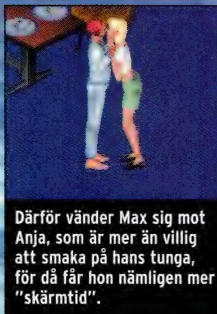
RAGGNINGSKNEP? Denna ungkarl satsar på att bjuda hem konstintresserade unga damer till sitt sovrum ...



...usets känsliga kille, Max, ...an märka på Lottas aura ...t hon är spänd, och han ...rsöker därför att massera ...ennes axlar.



Dessvärre vill Lotta hellre äta än ätas och hon motsätter sig å det kraftigaste att han smakar på hennes ansikte.



Därför vänder Max sig mot Anja, som är mer än villig att smaka på hans tunga, för då får hon nämligen mer "skärmtid".



Lotta upptäcker de två turturduvorna och glömmer allt om kylskåpet. Hon ger lilla fröken hurra-jag-är-på-TV en lusing.



I ett annat hörn av huset har Ola nu förstått att han inte fått någon uppmärksamhet. Han kissar därför i byxorna.



Katastrofen är total när dumma Karen sedan bestämmer sig för att bränna köksavfallet. Tre av husets invånare omkommer.

OCH VINNAREN ÄR ... Efter de olyckliga dödsfall som drabbade hälften av husets invånare blir Lotta utsedd till vinnare. Med allt som hon har ätit är hon den enda som har kunnat mönstra energi till att iscensätta underhållande intriger. Ola blir nummer två för sin lilla "olycka".



VI GÅR ALDRIG HEM! Alla gästerna har gått hem eller ramlat omkull, men Barry och Marie går aldrig hem!



TRÄNGSEL PÅ TOALETTEN Det är ingen bra fest om gästerna samlas på toaletten.



MÄRKLIG FEST En av gästerna pratar om att han ska ta en dusch. Maken till idioti ...

Fester kan hållas med tre teman - Western, Rave och Beach - genom att man ändrar musik och inredning. Man kan köpa kostymer till sina gäster så att de kan klä ut sig i allt från toga till cowboy-mundering, och utvecklarna har till och med föreslagit att det ska vara möjligt att downloada extra kostymer från nätet. Vi föreslår gummidräkter (till S/M-fester) eller fotbollskläder, men sådana kostymer kräver dock att spelet utökas med lite nya aktivitetsmöjligheter ...

House Party har naturligtvis samma höga standard i animationerna som originaltiteln, och det har tillförts ny musik och olika nya möbler, målningar och skulpturer. Men fans av *The Sims* kommer nog att bli lite besvikna över att höra att *House Party* inte innehåller nya karriärmöjligheter, och att det dessutom saknas större nya karaktärer eller aktiviteter. Många av nyheterna i detta tillägg är ren kosmetik, som ska täcka över bristen på förnyelse. Hur du upplever *House Party* kommer troligtvis att bero på hur mycket du gillade originalspelet – bara de allra trognaste fansen kommer att få valuta för pengarna i detta tillägg. De stora festerna är givetvis fina vad avser det visuella, men vad avser deras värde som "gameplay-utvecklingar", är det begränsat. *House Party* är inte direkt något dåligt tillägg, vi hoppas bara att det blir det sista i serien. Det är ju ingen som vill se ett bra och populärt spel begrava sig självt i likgiltigheter.



SUSHI Om man beställer japansk mat till sin fest ska man sitta på golvet och äta.



NYA VÄNNER Ett bra sätt att få nya vänner är att sätta sig runt en lägereld och sjunga. Vi föreslår protestsånger!

DOMEN

THE SIMS - HOUSE PARTY

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN 0 Internet 0
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: Inte möjligt ännu
MULTIPLAYER-BETYG –

KONKURRENTER

- **Black & White** När det gäller spel där man ska sköta om och övervaka sina undersåtar är *Black & White* flera kilometer före konkurrenterna.
- **Theme Park Inc.** Om du är på jakt efter ett spel där man ska bygga, sköta om och manipulera så är detta spelet för dig.
- **The Sims: House Party** Innehåller många av uppdateringarna från *Livin´ it up* tillsammans med en handfull festballonger. Om man säger så ...
- **The Sims: Livin´ it up** Innehåller flera milt irriterande inslag som kan verka lite för surrealistiska. Köp *House Party* i stället.

PLUS & MINUS

- \+ Festerna kan vara mycket roliga och förbättra statusen för dina sims.
- \+ Många humoristiska inslag och mer av de fina animationerna.
- \+ Massor av nya inredningsmöjligheter för dina sims.
- – När festen slutar är det svårt att inte känna sig dragen vid näsan.
- – Avsaknad av nya karriärmöjligheter och större nya karaktärer.
- – Sims har fått ett tillägg för mycket. Nu räcker det förhoppningsvis.

BETYG

Man måste ha originalspelet för att kunna spela *House Party*. Man kan därför inte undgå att känna sig lite lurad när festen i *House Party* är över och alla gästerna har gått hem.

6

■ Producent: **Z-Axis** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.acclaim.com**

Ren pedalgalenskap

GENRE Sport

Följ i BMX-legenden Dave Mirras bromsspår i vild cykelakrobatik i Dave Mirra Freestyle BMX

STATISTIK

- 12 banor
- 10 förare i världsklass med olika egenskaper
- Över 1300 trickkombinationer
- Omväxlande gameplay
- Stämningsfullt soundtrack

HOW LOW CAN YOU GO?

200 MHz Pentium
32 MB RAM 8
MB 3D-kort

Dave Mirra Freestyle BMX kan köras på ganska beskedliga datorer och grafiken kan också justeras, vilket dock inte löser spelets problem på just detta område.

Vad har Dave Mirra och Tony Hawk gemensamt? De är bägge legender inom den vildare delen av sportvärlden, där halsbrytande stunts är en del av vardagen. Men medan Tony Hawk använder en skateboard för att forcera ramper och hinder har Dave Mirra bara två hjul under sig när han utmanar tyngdkraften på sin BMX-cykel.

Av Georg Valtin



GÖR KLART FÖR LANDNING Animationen av förarna är i motsats till omgivningarna ganska lyckade. Här står ett par torrlagda bassänger för utmaningarna.

Nu är det så datorspelarnas tur att pröva sina pedalegenskaper i det nya akrobatiska BMX-spelet *Dave Mirra Freestyle BMX.* Här ska man kämpa mot en rad av världens bästa sadelekvilibrister medan man utför häftiga stunts som tailwhip, lipslide och disaster och skrämmer oskyldiga fotgängare från vett och sans.

De enskilda stunten kan kombineras på alla möjliga sätt, så man allt som allt får mer än 1 300 möjliga tricks att använda. Kör man halfpipe gäller det att samla poäng genom att utföra så många kombinationer som möjligt, men det går också att cykla genom en rad gatubanor, där man under tidspress antingen ska forcera en rad hinder eller nå en rad checkpoints.

Styrningen kan vara lite svår att lära sig, särskilt som den generella svårighetsgraden är ganska hög redan från början, så det kräver både en del träning och en bra gamepad om man ska kunna ha chans att vinna mästerskap och därmed få tillgång till nya dräkter, cyklar och banor.

Spelets största problem är grafiken, för medan animationen av förarna är ganska fin så verkar omgivningarna platta och tråkiga och hackar dessutom lite ibland. Men har man tillräckligt med tålamod för att sätta sig ned och lära sig de många stuntsen från grunden finns det massor av utmaningar i spelet, som dessutom är försett med ett lyckat och passande hårdpumpat soundtrack med musik från band som Cypress Hill, Pennywise och Deftones.



PÅ ÄNGLAVINGAR Tyngdkraften blir satt ur spel när du får det rätta avstampet från ramperna.

DOMEN

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

TEKNIK

Minimum	200 MHz Pentium	32 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	300 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

■ Tony Hawk's Pro Skater
Musik i toppklass, strålande styrning och de vildaste stunts som setts på en PC. Ett överraskande bra skateboard-spel.

■ Supreme Snowboarding
Tekniskt snyggt spel som tar pudersnö och svarta pister hela vägen till datorskärmen. Högt tempo hela vägen.

■ Dave Mirra BMX
Actionfyllda och mycket omväxlande cykelstunts, som dock dras med en rad grafikproblem.

■ Snow-Wave Avalanche
Ohyggligt klent snowboardspel som innehåller frustrationer i riklig mängd för de olyckliga som investerar i det.

PLUS & MINUS

+ Ett stort urval olika stunts och kombinationsmöjligheter.
+ Njutbart animerade förare som gör de många stuntsen snygga att se på.
+ Häftigt soundtrack från band som kan sin sak.
- Platta omgivningar ger inte spelet särskilt mycket stämning.
- En del grafikfel som förstör en del av spelglädjen.
- Inga större revolutionerande nyheter i förhållande till konkurrenterna.

BETYG

Faktiskt ett ganska utmärkt BMX-spel fyllt med tempo, tricks och utmaningar. Hade grafiken varit lika finputsad som resten av spelet hade *Dave Mirra Freestyle BMX* gått hela vägen till toppen.

7

■ Producent: **Red Storm** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **279 kr** ■ **www.redstorm.com/freedom**

En ängels frihetskamp

GENRE Action/adventure

Ikläd dig rollen som den vackra krigarkvinnan Angel och rädda mänskligheten från utomjordiska förtryckare

STATISTIK

- 11 platser
- 23 uppdrag
- 6 karaktärer
- Upp till 3 karaktärer per uppdrag

HOW LOW CAN YOU GO?



Ett relativt maskinkrävande spel, där det dock är möjligt att skruva ned detaljgraden. Vi rekommenderar dock inte att du underskrider minimikraven, eftersom Angel då börjar uppföra sig som en ravedansare på Ecstasy.

Jordens befolkning ligger och sover då de blodtörstiga cattenierna anländer från yttre rymden och går till anfall. Det enda hoppet för de fåtaliga överlevande som samlas ihop i en rad fångläger är den kvinnliga frihetskämpen Angel, som nu med list och varmt bly ska försöka rädda mänskligheten från undergång.

Av Rüdiger Steidle

Det är i korta drag bakgrundshistorien i *Freedom*, som bygger på böckerna i science fiction-serien med samma namn av Anne McCaffrey. Man börjar frihetskampen som Angel i ett av fånglägren, som man ska försöka att fly från och hitta de kvarvarande partisanerna.

På vägen genom det 3D-skapade lägret följer man Angel i tredjepersonsperspektiv, medan hon, som sin kvinnokampskollega Lara Croft, springer, hoppar och skjuter sig förbi hindren i sin väg. Generellt bör man undvika direkta konfrontationer, och till hjälp har man en "fara-o-meter", som visar hur stor risken är att bli upptäckt. Står en vakt i vägen kan ett välriktat knytnävsslag bakifrån dock uträtta mirakel. De 23 uppdragen bjuder på en rad utmaningar, där man t ex ska söka efter livsviktiga mediciner och genom "multiple choice"-samtal insamla viktig information om den finns. Dessvärre får man inte särskilt mycket hjälp under spelets gång med att räkna ut vilka föremål som ska användas var, vilket betyder att man ofta måste söka sig kors och tvärs genom banorna och pröva allt man kommer i närheten av för att lösa gåtorna. I längden blir det också en smula enformigt att använda en stor del av speltiden till att leta efter nycklar, passerkort och kodord i en annars ganska fängslande och omväxlande historia som bjuder på både attentat, intriger och smyganfall i långa banor. Vid ett par tillfällen får man dessutom hjälp av en eller två allierade som antingen automatiskt följer i hälarna på den smäckra Angel, eller kan tilldelas specialuppdrag (som t ex den underlige Leo, som alltid vet vad som ska göras när en viss portion tekniskt snille är påkallat). Tekniskt är *Freedom* njutbart utan att vara fantastiskt, men den goda bakgrundshistorien räddar dock spelet från att sjunka ned i medelmåttigheten.



OKEJ POLARN, DU TAR HAN MED HATTEN! I några av uppdragen får du hjälp av ett par likasinnade stridskamrater som automatiskt agerar när du råkar ut för stora problem.



SPECIALIST I ARBETE Några gåtor kräver samarbete mellan karaktärerna. Kistan här kan bara öppnas med hjälp från teknikfreaket Leo.

DOMEN

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II	32 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	450 MHz Pentium II	64 MB RAM	32 MB 3D-kort

■ **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
■ **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

■ **Deus Ex**
En banbrytande blandning av spelgenrer med mer action än adventure. En av förra årets största spelsuccéer.

■ **Freedom: First Resistance**
En mycket spännande historia kompenserar för de tekniska bristerna och ger många timmars underhållande alien-bekämpning.

■ **Tomb Raider Chronicles**
En ordinär titel som bara höjer sig över föregångarens bottennivå i kraft av den nya baneditorn.

■ **Tomb Raider Revelation**
Förstörs av ett eländigt kontrollsystem och dålig grafik. Är inte värt besväret.

PLUS & MINUS

+ En spännande och mycket omväxlande bakgrundshistoria.
+ Bra röster och passande, stämningsfull musik.
+ Generellt sett enkelt att lära sig och enkelt att styra.
+ Som utgångspunkt är uppdragen ganska varierade ...
- ... men man använder för mycket tid på att leta efter nycklar och kodord.
- Även om banorna är fint designade verkar de lite grå och enformiga.

BETYG

Namnet Anne McCaffrey säger kanske inte så mycket för större delen av befolkningen, men hon har skrivit några ovanligt spännande romaner, som här utgör bakgrund för ett ganska lyckat action/adventurespel.

7

Ta fram din vita strålningsskydds-dräkt och den svarta k-pisten och gör dig färdig till strid. Den efterlängtade fortsättningen på rollspels-klassikerna som utspelas efter atomkriget *Fallout 1* och *2* har kommit

BOMBEN *har* FALLIT

vad ska du göra nu?

GENRE Strategi/RPG



■ Producent: **Micro Forte** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.microforte.com.au**

STATISTIK

Även om det delar namn med det dystra rollspelet *Fallout 1* och *2*, är *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* i grund och botten ett helt nytt spel i välkända miljöer.

- 20 grunduppdrag
- Upp till 6 karaktärer i en avdelning
- 45 datorstyrda karaktärer och monster
- 9 spelarstyrda figurtyper
- Massor av lagbaserade taktiska överväganden
- Inkluderar en omfattande multiplayer-del

HOW LOW CAN YOU GO?



Spelar du i realtidsläge med producenternas officiella minimikonfiguration, Pentium 266 MHz, är upplevelsen otroligt hackande. Vi rekommenderar en 400 MHz-processor som minimum.



TÄTT INPÅ Med vissa vapen kan du sikta på en bestämd del av kroppen. Sadister föredrar att sikta strax under midjan.



PANSARHJÄLP Fordonen är inte bara transportmedel, de kan också användas som skydd i trängda situationer.



VAPENJAKT Undersök de fallna fienderna för att utöka din vapenarsenal och återfylla ditt ammunitionslager.

På den överfyllda marknaden för spelfortsättningar är det långt mellan de titlar som verkligen bjuder på något banbrytande nytt i förhållande till originalen. Men när det gäller tredje avsnittet av Fallout-serien, *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, är det tydligt att producenterna har haft ambitioner om att erbjudna kräsna spelare mer än bara några förbättringar och extra banor. *Fallout Tactics* är ett jättehopp framåt i förhållande till de två första spelen.

Av Darren Allan

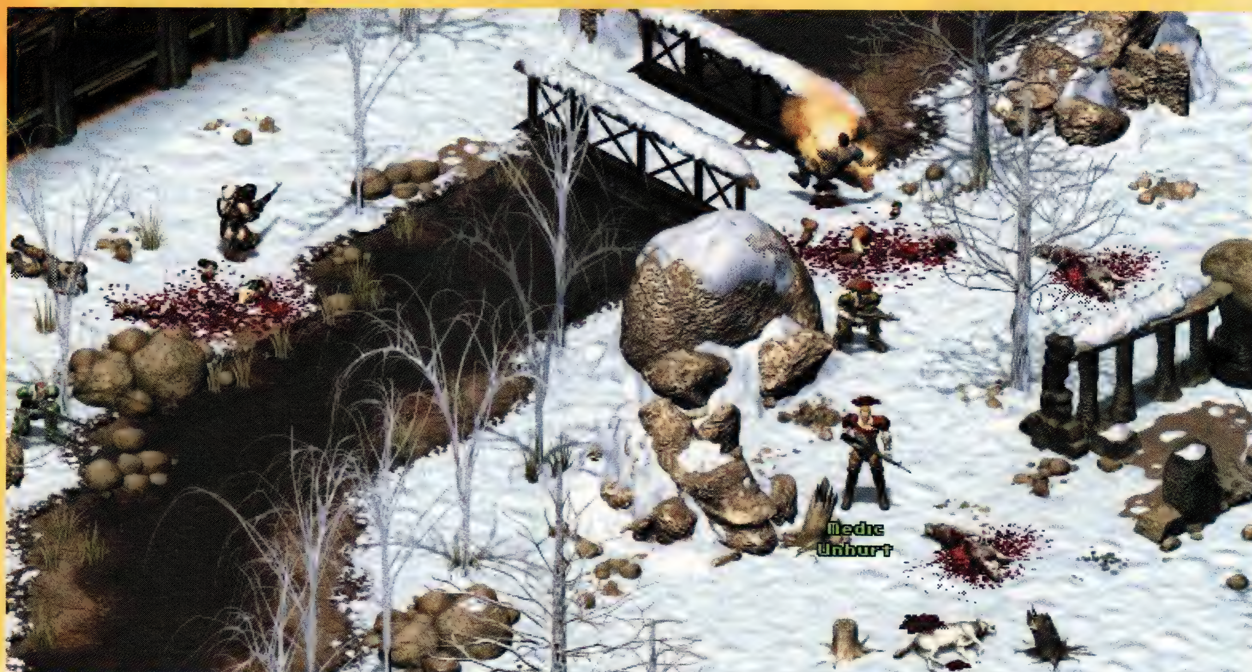
Borta är det knöliga användandet av rollspelselement, det barnsligt enkla (om än ganska underhållande) stridssystemet och ensamheten som följde med spelets renodlade single player-gameplay. I stället är Fallout Tactics ett helt nytt spel, som, som namnet antyder, är uppbyggt omkring militärtaktiska överväganden.

Denna gång får man möjlighet att stå i spetsen för en hel avdelning på sex soldater, medan de långsamt tar sig ut i de domedagsliknande öde landskapet och stöter på en större flock muterade motståndare i ett äventyr som i förhållande till seriens övriga spel handlar långt mer om strategi än om rollspel.

Alla ens karaktärer kan nu krypa, knäböja och stå, och kan beordras att uppträda aggressivt, passivt eller neutralt. Därtill kommer att de också har sina egna särskilda förmågor som t ex krypskytte, läkare och automatkanonskytte, samtidigt som *Fallout Tactics* också har blivit lite lättare att lära sig. Alla de fint designade banorna är fullproppade med en mängd av olika motståndare och allierade, vilket bidrar till att göra de minst 20 detaljerade uppdragen både spännande och omväxlande. Generellt handlar de antingen om att befria en gisslan, inta viktiga nyckelpunkter eller helt enkelt bara utplåna fienden från Jordens yta.

Anfall med omtanke

Uppdragen blir ännu mer underhållande med den överväldigande vapenarsenal man har tillgång till, och spelets realistiska gameplay, där det är av avgörande betydelse att man hela tiden har koll på motståndarnas synfält och hörhåll. Man kommer snabbt på att det kan betala sig att tänka sig noga för och smyga sig fram, eftersom ens enheter kan få stora problem, även mot svaga motståndare, om de skickas fram i hjärndöda frontalangrepp med fel utrustning. Och senare i spelet, när supermutanterna börjar välla fram i



AJ SOM F*N.... Dina fiender skriker inte bara av smärta, de har också ett språk som kan få den mest hårdhudade sjöman att rodna. Bekymrade föräldrar kan dock justera språket och våldsnivån innan deras små lär sig för många fula engelska glosor.



DEN MÖRKA SIDAN *Fallout Tactics* skiftar mellan natt och dag. Mörkret har stor betydelse för dina vapens precision.

det tröstlösa landskapet kommer ett ogenomtänkt anfall tveklöst att resultera i en säker död.

Det finns dock sällan bara ett riktigt sätt att lösa ett uppdrag på. Lösningen av de olika uppgifterna beror helt på den enskilda spelarens temperament, och det finns både plats för tänkare och för anhängare av rå muskelkraft.

Stridsberedd på nätet

En av de största nyheterna är dock att man denna gång har sett till att spelet också rymmer en omfattande multiplayer-del, där man tillsammans med ett par av sina kamrater kan försöka att samla var sitt lag av utvalda trupper och därefter kämpa till döden mot varandra i cyberspace. Det är också här man verkligen får möjlighet att utnyttja de många vapnen, som t ex M16-gevär, eldkastare, granatgevär och högteknologiska plasmagevär, till deras fulla förstörelsekapacitet.

Det ger en särskilt perverterad tillfredsställelse att söka upp en av sina vänners oförsvarade läger och sedan skoningslöst sätta eld på hela rasket. Och även om den artificiella intelligensen ser till att man får en rad utmanande och varierade prövningar i single player så kan det inte ersätta glädjen av att tänka ut den rätta taktiken och besegra en mänsklig motståndare.

Det ger en särskilt perverterad tillfredsställelse att söka upp en av sina vänners oförsvarade läger och sedan skoningslöst sätta eld på hela rasket.

En bra blandning

Det är väl en överdrift att beskriva *Fallout Tactics* gameplay som direkt revolutionerande, men det levererar en extremt utmanande och ovanlig blandning av spelgenrer i en rad snygga, men ibland överdrivet dystra landskap.

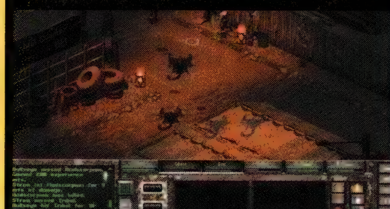
Så även om det på många sätt är frågan om ett strategispel påminner det dock i sin uppbyggnad om ett spel som *Diablo II* med sin blandning av rollspel och hack'n'-slash-action. Man bör dock förbereda sig på att tillbringa en del timmar framför skärmen, för trots att *Fallout Tactics* alltså *är* ganska lätt att lära sig så stiger det snabbt i svårighetsgrad och kan för de med bristande tålamod ibland verka en smula frustrerande. Man kan spela både i realtid och som turn-baserad strategi, så det kommer att finnas något för alla smaker. Det, och införandet av multiplayer-möjligheter, gör *Fallout Tactics* till ett både välkommet, vanebildande och lyckat tillskott till Fallout-världen.



LITE FÖR ÖGONEN Några av banorna är ovanligt flotta och innehåller en hel del taktiska utmaningar.



LÄGG DIG NED Spelet tar hänsyn till att du är svårare att träffa om du knäböjer eller speciellt om du ligger ned i terrängen.



UT I LJUSET Om du går in i upplysta områden blir du genast lättare för fienden att träffa.



EN REN FREAKSHOW Det finns massor av mordiska fiender i spelet, inklusive en flock muterade vargar.



KLAR ATT FÖRINTA Om du har tur kan du använda en av de här tungt beväpnade stridsvagnarna för att utplåna fienden.

DOMEN

FALLOUT TACTICS

TEKNIK

Minimum	400MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	64 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✗ OpenGL ✗
Ljud EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 18 Internet - 18
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 3 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

■ **Commandos**
Ett mycket underhållande lagbaserat strategispel. Vi väntar med spänning på sommarens fortsättning.

■ **Diablo II**
Finputsat och irriterande vanebildande. Ett perfekt spel för de mer blodtörstiga rollspelsfanatikerna.

■ **Fallout Tactics**
En fortsättning som egentligen är ett självständigt spel, som på nästan alla områden är överlägset sina föregångare.

■ **Fallout 2**
Potenta vapen, enorma landskap och intelligenta motståndare lyfter spelet över medelmåttigheten.

PLUS & MINUS

+ Spelets lagbaserade gameplay ger det mer djup än föregångarna.
+ De taktiska övervägandena är omfattande, varierade och krävande.
+ Multiplayer-delen är ett välkommet tillskott.
+ Banorna är generellt sett mycket snygga och stämningsfulla.
- Den isometriska översiktsvinkeln håller på att bli lite föråldrad.
- Några av de större banorna kan vara lite väl frustrerande att genomföra.

BETYG

Mycket utmanande och välgjord blandning av strategi och rollspel, som är helt annorlunda uppbyggt än föregångarna. Det är ingen spelrevolution, men i gengäld är underhållningsvärdet helt i topp.

8

Producent: **Paradox Entertainment** Utgivare: **Vision Park** Pris: **399 kr**

ERÖVRA EUROPA!

GENRE Strategi

EUROPA UNIVERSALIS är ett nytt spel som försöker simulera vår världs historia i stor skala. Frågan är som vanligt, hur bra lyckas det?

Statistik

Europa Universalis innehåller mycket mer än vad som ryms i den här recensionen.

- 1 Huvudkampanj
- 5 Scenarier
- 10+ stormakter
- 75+ länder
- 18 diplomatiska åtgärder
- 700+ provinser att erövra eller kolonisera
- 150+ historiska händelser och uppdrag



FÄLTSLAG Svenskarnas många ryttare ger dem en chockverkan på 8 poäng.

HOW LOW CAN YOU GO?

200 MHz Pentium 64 MB RAM

Ett vanligt strategispel som inte ens kräver ett 3D-kort.

Led en europeisk supermakt genom 300 års europeisk historia. Startskottet går vid år 1492, tiden för de stora upptäcksresorna, och spelet slutar vid Napoleons revolt, år 1792.

Av Mikael Sundmark

Det har släppts många historiska strategispel de senaste åren, men de flesta har varit i realtid i liten taktisk skala. Europa Universalis bryter trenden och bygger vidare på arvet från spel som Civilization och Imperialism. För att ta reda på om det har lyckats öppnar vi lådan och vad finner vi väl där....

En 86 sidor tjock manual som påminner om en historielektion. Det är tyvärr svårt att hitta förklaringar på hur saker utförs rent praktiskt i spelet. På CD:n finns en utökad handbok på ytterligare 37 sidor som beskriver olika tidsepoker, alla spelbara stormakter och historiska personer. Mycket nöje för bokmalar alltså!

Installationen fungerar utan problem och hårddisken blir bara 220 MB fattigare. Efter ett medelmåttigt intro startar jag huvudkampanjen som den lilla stormakten Sverige. Inledningsvis är Sverige svagt och Unionskungens vasall. För att ha en chans att bli en verklig stormakt måste Sverige bryta sig fri från Danmark-Norge som i och med vasalliseringen stjäl hälften av Sveriges inkomster. Kung Sten Sture Sjöblad gillar inte läget och vill befria Skåne inom fem år. Han överlåter finanserna till mig, hans högra hand, och jag skrider genast till verket.

Jag börjar med att reka läget. Kartan är trevlig att titta på och grafiken påminner mycket om Imperialism 2. Danmark har hela Norge och vissa utvalda bitar av Sverige, men som tröst äger jag delar av Finland. Sveriges och Danmarks arméer är likvärdiga på 45 000 man, men Danmark har en dubbelt så stor flotta på 46 fartyg. Vid min östra gräns campar 55 000 ryska soldater hotfullt, vilket får mig att kolla upp allianser och relationer mellan mina grannar. Genom olika diplomatiska kartlägen tar jag snabbt reda på att även om Danmark och Ryssland inte har någon allians så tycker de bättre om varandra än om mig. Jag letar instinktivt efter vänner, men lilla Sachsen och Granada är en klen tröst. För att undvika tvåfrontskrig flirtar jag med Ryssland genom att skänka 25 av mina 300 dukater. Sveriges relation till Ryssland förbättras en aning och jag erbjuder ett kungligt giftermål, vilket försvårar för Ryssland att intervenera i ett krig mellan Sverige och Danmark.

Brist på pengar

Sverige måste skära i budgeten för att ha råd att bedriva ett krig. Vi får sänka arméns och flottans underhåll till 50%, minska resurserna för utveckling av handel och infrastruktur och öka resurserna för lantmilitär, sjömilitär och stabilitet. Mycket mer finns inte att göra så det är bara att börja köpa infanteri, kavalleri och artilleri och trycka på start. Spelet har nämligen varit pausat under planeringen. Spelet är i realtid och det går att ställa hastigheten beroende på hur mycket uppgifter det finns att utföra för tillfället. Det finns vissa turn-baserade inslag i realtiden, bland annat uppdateras ekonomi och stridsmoral den första varje månad, medan förflyttning och strid sker i realtid. Det är en ovanlig kombination som fungerar ganska bra, men jag hade hellre sett realtid rakt igenom.

När Ryssland förklarar krig mot



TIDIG EUROPEISK GEMENSKAP Det är inte roligt för skåningarna att se den röd-vita flaggan som vajar över deras landskap ... eller är det? Till vänster syns Nationalräkenskaperna.



STORSLAGEN ARKITEKTUR Om det hade varit ett förstapersonsskjutaspel så hade den här laddningsbilden inte varit så imponerande. Men i Europa Universalis är det inte grafiken som spelar huvudrollen.

Kazan-Khanatet försöker jag erövra Skåne. Mina 25 000 man attackerar de 9 000 försvarande danskarna. Efter några dagars strider demoleras min här av alla danska skallar, och de faller tillbaka 1000 man fattigare till Småland. Det kommer att ta över en månad innan de kan göra ett nytt försök. Under den tiden är hären känslig för motattacker, men Danmark har annat att oroa sig för. Jag tog nämligen Västergötland och belägrar dess garnison. Belägringar varar ofta i över ett år, men med stormningar och artilleri ger de upp snabbare. Belägringar kräver planering, eftersom utnötningen kan vara stor i belägrade provinser och många soldater dör av svält och sjukdomar.

De kommande sex åren förlorar Danmark ett flertal provinser och tar tillbaka några. Vi utkämpar flera sjöslag om kontrollen över Öresund och Östersjön. Tyska Orden tar Nyland på min östra front. Bönderna tröttnar på krigsskatten och till slut strider jag lika mycket mot rebeller som mot Danskar. När statsfinanserna är körda i botten sluter Sverige fred med sina fiender och får Gotland, Östlandet och Skåne men förlorar Nyland. Jag misslyckades med uppdraget Sten Sture gav mig, det tog sex år istället för fem att erövra Skåne, och jag förlorar därmed segerpoäng. Kanske hade det varit bättre att sluta fred tidigare, men innan jag hinner fundera över det får jag ett nytt uppdrag av Kung Hans: Ta tillbaka Nyland inom fem år.

Bönderna tröttnar på krigsskatten och till slut strider jag lika mycket mot rebeller som mot Danskar

Sverige i konkurs

Jag har inte råd med fler krig utan försöker öka skatteintäkterna för att betala alla räntor. Jag misslyckas och gör statsbankrutt. Stabiliteten och stridsmoralen minskar, men lånen förfaller och inflationen minskar. Det tar tre år att slå ned de bondeuppror som Sverige drabbas av. Nästa 15 år blir stabila och Sverige förbättrar sina relationer i Europa, upprustar sakta men säkert och uppgraderar infrastruktur och handelsteknologi. Gustav Vasa tillträder 1521 och leder Sverige genom två krig mot Danmark och år 1535 har Sverige slutligen tagit Norge från Danmark. I arkivet finns statistik om hur Sverige utvecklats under tiden. Nu gäller det Europa och kolonisering av den Nya Världen, Amerika och Afrika. Kanske gå in i Ryssland och erövra Novgorod och dess rikedomar. Eller erövra Danmark, gå vidare mot Hansan och till slut ha gemensam gräns med vännerna Sachsen.

Multiplayer-möjligheterna verkar lovande, realtiden garanterar högt tempo och det finns många listiga möjligheter att utmanövrera fienden. Europa Universalis saknar de traditionella multiplayer-lägen som finns i t ex *Red Alert 2*. De scenarion som finns i spelet bygger på historia och ger olika förutsättningar för varje multiplayer-spel. Erfarna spelare kan lätt göra egna scenarion och spelarna uppmuntras att tillverka egna. Dessa scenarion kommer att distribueras via **www.europa-universalis.com.**

Europa Universalis styrka ligger i handlingens universella omfång, och kan du leva med en ganska abstrakt spelmekanik så är det bara att springa iväg ned till spelbutiken och köpa det!

DOMEN

EUROPA UNIVERSALIS

TEKNIK

Minimum	200 MHz Pentium	64 MB RAM
Rekommenderas	300 MHz Pentium II	128 MB RAM

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✓

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 5

KONKURRENTER

Civilization 2
Besitter fortfarande tronen. En av de saker som gör det bättre än sina konkurrenter är det detaljerade teknologiträdet.

Europa Universalis
Med abstrakt spelmekanik och övergång till realtid lyckas spelet ge en bra känsla för hur Europa utvecklades under tidsperioden.

Imperialism 2
Turn-baserat och detaljerat spel med ungefär samma känsla som Europa Universalis men kräver mer arbete av spelaren.

Age of Empires 2
Mer actionbetonad realtid med småskaliga taktiska slag. Har ett teknologiträd som påverkar spelstilen genom tidsåldrarna.

PLUS & MINUS

+ Historiskt riktiga inslag, som gör det både lärorikt och underhållande.
+ Ett detaljerat system för diplomati och krigspolitik.
+ Välbalanserat spelsystem med bra flyt.
− Ointressant teknologiträd utan känsla.
− Oslipat gränssnitt med fellänkad information och blandade språk.
− Spelmekaniken är ibland för abstrakt och saknar djup.

BETYG

Paradox Entertainment **visar att det går att göra ett både lärorikt och underhållande spel. Dess brister, som det ointressanta teknologiträdet, vägs upp av den mängd historiska fakta som byggts in i spelet.**

8

■ Producent: **Rage** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.rage.com/offroad**

STATISTIK

Off Road är ett spel med arkadkänsla och massor av bilar, utmärkta banor, men absolut inget som gör att man måste spela det.

- 24 banor
- 16 bilar
- 6 terrängtyper
- 4 olika lopp
- Den minst nyskapande titeln någonsin!

URSPÅRAT

GENRE Racing

Utvecklarna på Rage får en miljon poäng för sin uppfinningsrikedom, åh ursäkta, tio miljoner poäng. De har gett ut ett offroad-spel som de har döpt till *Off Road*. Det är ju helt enastående! Och genialt!

Den satiriska online-tidningen the ONION uppmanar varje vecka ett nytt eller aktuellt musiknamn att rättfärdiga sin egen existens, "Justify your existence." Resultatet av den här tuffa vinklingen i en notoriskt svagsint bransch är ofta något att ha kul åt, när musiker och halvvrickade sångfåglar vrider sina hjärnor ut och in för att komma på något förnuftigt att säga. Vi har låtit oss inspireras av denna hårdkokta stil och har tvingat racingspelet *Off Road* att rättfärdiga sig självt. Det är inte lätt.

Av Jon Brown

Vad har *Off Road* månne att säga till sitt försvar? Kan det nya racingspelet från Rage rättfärdiga sig?

"Jag har 16 bilar med ultrarealistisk styrning, och alla bilarna kan uppgraderas under säsongens lopp!" Okej, 16 bilar är bra, det är faktiskt tre mer än *Colin McRae 2*. Men den enda skillnaden mellan bilarna i *Off Road* är att några av dem är långsamma och lätta att styra, medan andra kör helt sjukt fort och är helt utom all kontroll. Och då är det ju ointressant hur många olika modeller man kan visa upp. Och vad gäller uppgraderingarna så är det en mycket enkel del av spelets gameplay där nya bildelar fördelas till både vinnare och förlorare och automatiskt sätts på bilen. "Jag har 24 häftiga banor och sex olika typer av terräng!"

McRae 2 har 90 banor i åtta länder, och de är alla utformade med större omsorg än dessa fina, men snabbt avklarade banor. De olika genvägarna och hindren kan inte förändra det faktum att *Off Road* inte kan producera samma adrenalinkick som konkurrenterna. "Du får erbjudande från andra team att köra för dem under nästa säsong om du placerar dig bra i mästerskapet!" Detta är nog spelets enda nya bidrag till genren, och även om det ger spelet en smula fokus är det inte nog för att uppväga bristerna. *Off Road* kräver ett 3D-kort på åtta MB, och för att vara en så krävande titel är det förbluffande tvådimensionellt.

Off Road liknar den typ av racing-spel som de allt mer missnöjda PlayStation 2-ägarna måste nöja sig med. Men om man har en bra PC som kan räkna *Colin McRae Rally 2* och *Motocross Madness 2* som nära vänner ska man inte nöja sig med detta spel. *Off Roads* problem är inte unika, det är ett ganska vanligt problem för många nya titlar: Brist på energi och uppfinningsrikedom.



TURBO POWER Du får tre så kallade "nitro boosters" före varje nytt lopp. De ger extra fart vid omkörningar, så du bör spara på dem.



OMVÄXLING Den typ av lopp där man kör från punkt till punkt ger bra omväxling från de vanliga banorna där man kör runt, runt.

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz Pentium
32 MB RAM 8 MB 3D-kort

Off Road har en mycket flexibel grafisk utformning, så det är möjligt att justera avståndet till bilen och justera detaljgraden för bilar, skuggor och himlen. På enklare datorer kan man köra i upplösningen 640 x 480 och 32 bitars texturer och bump-mapping kan slås ifrån. Men det ser inte bra ut ...



ÖVERSKÅDLIGA BANOR Banorna i *Off Road* är inte alls lika "spralliga" som till exempel *Colin McRae 2.0*.

DOMEN

OFF ROAD

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
Rekommenderas	700 MHz Pentium III 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
Grafik	Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud	EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet -
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: Inget Internet-spel

MULTIPLAYER-BETYG 4

KONKURRENTER

■ Colin McRae 2
Det är mer än ett halvt år gammalt, men det styr fortfarande rally/racing-genren med hårda nypor.

■ Motocross Madness 2
När vi snackar om extrema motorsportspel så är Microsofts legendariska titel fortfarande med i toppen.

■ Insane
Ett superhäftigt multiplayer-spel, som dock dras med en kroniskt svag artificiell intelligens.

■ Off Road
Om det var det enda spelet i genren skulle det vara häftigt. Men vi har sett både snyggare och bättre titlar.

PLUS & MINUS

+ Snygga bilar och fina banor, som dock inte tar andan ur dig.
+ Själva strukturen för mästerskapet tillför genren lite nytt.
+ Tillräcklig enkelt för att oerfarna spelare ska kunna börja direkt.
- Bilarnas styrning är för enkel och otillfredsställande.
- På grund av den dåliga styrningen är det svårt att undvika kollisioner.
- Spelet är inget som man vill spela om och om igen.

BETYG

Off Road har stora problem med att rättfärdiga sin existens. Man kan förvänta sig att nya spel åtminstone *försöker* att tillföra sin genre något nytt, men det gör inte *Off Road*.

5

■ Producent: **Akella** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: 449 kr ■ **www.akella.com/aos2/**

AGE OF SAIL 2

GENRE Strategi

Är du intresserad av sjöfartens och krigsfartygens historia finns här ett datorspel med ett imponerande antal historiskt korrekta detaljer. Är du inte intresserad av sjöfart kommer du att tråkas ihjäl

Om du har varit uppmärksam på historietimmarna vet du att det under perioden från 1775 till 1820 utkämpades våldsamma sjöslag mellan stora sjöfartsnationer som Storbritannien, Frankrike, Sverige och Danmark.

Av Mark Robins

Det är under denna tidsperiod som *Age of Sail 2* utspelas. Det är ett realtidsstrategispel till havs som har stor variation i striderna, från dueller fartyg mot fartyg till ett komplett återskapande av slaget vid Trafalgar, där luften är full av kanonernas dån, krutrök och officerare som ropar ut sina kommandon från bryggan.

Age of Sail 2 har mer än hundra historiskt korrekta scenarion, en handfull påhittade slag och därutöver en kampanjdel med omkring 50 slag. Här finns alltså massor av uppdrag, men de liknar varandra för mycket. Det är egentligen mest en fråga om att vända fartygets bredsida mot fienden och avfyra kanonerna.

Okej, det finns *lite* mer än detta – man ska ta hänsyn till vindriktning, om seglen ska hissas, vad fienden gör och om det ska avsättas manskap till att reparera skador och ladda kanonerna. Man kan också behöva sätta ihop en grupp matroser när man ska borda ett fientligt fartyg, men det viktigaste är fortfarande att vända sidan mot fienden och avfyra sina kanoner. Spelet styrs med musen i ett lite klumpigt menysystem. Spelets 3D-motor ser bra ut, och man kan zooma fritt från fågelperspektiv ned till enskilda matroser. Är du intresserad av sjöfartshistoria kan spelet rekommenderas. Det finns dock en konkurrent som är överlägsen på alla punkter, nämligen det historiska *Europa Universalis*, som vi recenserar denna månad och ger betyget 8.



VÄND SKUTAN Kanonerna kan inte skjuta framåt så för att få fienden inom skotthåll måste man vända sidan av fartyget mot dem. Det är en tidskrävande manöver.



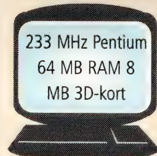
FÅGELPERSPEKTIV Du kan ändra spelets kameravinkel fritt.

STATISTIK

Historisk sjöfarts-simulering i realtid. Bemanna riggen, hissa storseglet och anfall fienden i tungt beväpnade full-riggare.

- strålande grafisk motor i 3D
- +1200 historiska krigsfartyg
- +100 historiska sjöslag
- Internetspel med upp till 16 personer
- lär dig skillnaden mellan babord och styrbord

HOW LOW CAN YOU GO?



Ett enkelt 8 MB 3D-kort och 64 MB RAM räcker för att få bra grafik på en 233 MHz Pentium .

DOMEN

AGE OF SAIL 2

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
Rekommenderas	450 MHz Pentium III 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
Grafik	Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
Ljud	EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 1 Internet - 16
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28.8k

MULTIPLAYER-BETYG 5

KONKURRENTER

■ **Europa Universalis**
Nytt historiskt strategispel med stort djup och överväldigande detaljgrad. Här finns över 50 timmars kvalificerat gameplay.

■ **Age of Empires 2**
Historiskt strategispel med tyngd, massor av timmars god underhållning och kvalitet hela vägen igenom.

■ **Age of Sail 2**
Historiskt korrekt, men lika upphetsande som att gå på Kristdemokraternas riksstämma.

■ **Age of Sail**
Historiskt korrekt, men med färre uppdrag än tvåan och föråldrad grafik.

PLUS & MINUS

\+ Det har lagts ned mycket energi på att få det historiskt korrekt.

\+ Ytterst välfungerande och elegant grafisk motor.

\- Klumpiga kontrollsystem som tar upp det mesta av skärmen.

\- Uppdragen är inte särskilt varierade, vilket gör spelet tråkigt.

\- Kampanjerna är inte särskilt spännande.

\- Soundtracket låter bra - tills du har hört det för sjuttielfte gången.

BETYG

Ett historisk korrekt, men långtråkigt strategispel utan nerv. Det ser bra ut, men vad hjälper det när det finns massor av konkurrenter i strategigenren som både ser bra ut och har ett mer intressant gameplay?

5

■ Producent: **Lucas Arts** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: 499 kr ■ **www.lucasarts.com**

STATISTIK

Beskydda planeten Naboo mot den aggressiva Trade Federation i denna pseudo-fortsättning på 3D-actionspelet *Rogue Squadron.*

- 15 uppdrag
- 3 hemliga uppdrag
- 7 Naboo-farkoster
- 14 typer av fientliga farkoster
- 0 välkända karaktärer

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort

Inte det mest krävande action-spelet, men vi rekommenderar ändå inte att du kör det på mindre än 64 MB RAM och med ett 8 MB 3D-kort.

STAR WARS
BATTLE FOR NABOO

GENRE Action

"I sense much fear in you ..." Japp Yoda – men om du hade spelat *Force Commander* och *The Phantom Menace* skulle du också bli skrämd av tanken på ett nytt Star Wars-spel



FYRVERKERI *Battle for Naboo* har massor av pyrotekniska specialeffekter.



GROUND CONTROL Giant speeder har stor eldkraft och är underhållande att fräsa fram i.

Var det stora Star Wars-spelet år 2000, *The Phantom Menace,* en spännande fortsättning på Star Wars-myten eller en ursäkt för att hålla George Lucas special effect-folk sysselsatta tills nästa film? Vi anser att det var det senare. Därför var det med skepsis vi packade upp det senaste Star Wars-spelet, *Battle for Naboo,* ur kartongen. Det var inte heller direkt någon kö för att recensera det.

Av Dave Upchurch

Det börjar dock bra: Mr Binks vandrar in på skärmen från höger och börjar prata på sin jamaica-engelska tills en gigantisk Star Wars-logo kommer rullande och krossar honom som en gräddboll under en stridsvagn.

I spelet är du Gavyn Sykes, en löjtnant i Naboos Royal Security Forces. Det är fredstid, så dagens höjdpunkt är att skjuta duvor som förorenar statyn av drottning Amidala. När Trade Federation invaderar Naboo med en armé av battledroids blir det lite bättre fart. Ditt uppdrag är givetvis att rädda planeten från det invaderande patrasket.

REN 3D SHOOT'EM UP

Battle for Naboo bygger på ett Nintendo 64-spel och är en slags stilistisk efterföljare till *Rogue Squadron. Battle for Naboo* är ett 3D shoot'em up-spel med 15 uppdrag som kan brytas ned till "res från A till B, skjut fiender, res vidare till C, skjut fler fiender och upprepa detta tills uppdraget är slut, eller tills du får slut på shields och dör". Grundat på tid, poäng och träffsäkerhet får du en medalj av guld, silver eller brons efter varje uppdrag. Medaljerna låser efter hand upp tre bonus-uppdrag.

Som i *Rogue Squadron* finns här ett antal fordon som man kan köra,





C-3PO SÄGER:

HEAVY STAP



SPECIFIKATIONER: En enmanssvävare med superb eldkraft och bepansring som lever upp till Single Trooper Aerial Platform-standard. Snabb, men svårt att styra.

VAPEN: Laserkanon och "concussion"-missiler.

C-3PO SÄGER: "Bara en man? Då bör han ta mig tusan också vara en riktigt duktig pilot."

FEDERATION GUNBOAT



SPECIFIKATIONER: Är ursprungligen stulen från The Federation. Skeppet togs fram som ett vapen mot gungans. Kanonen kan rotera oberoende av skeppet.

VAPEN: Dubbla laserkanoner och energibomber.

C-3PO SÄGER: "Ååh, jag gillar inte att bli blöt. Jag är ingen vidare sjöman och kan inte simma heller ..."

N1 STARFIGHTER



SPECIFIKATIONER: Stoltheten i Naboos försvar och oumbärlig under den slutliga attacken på The Federations droid control-skepp. Smidig och tungt beväpnad.

VAPEN: Dubbla laserkanoner och protontorpeder.

C-3PO SÄGER: "Du får aldrig ned mig i en av dem – den gula färgen passar inte till min skimrande metallhud."



RUSNINGSTRAFIK De fördömda trafikpropparna tar livet av mig, så flytta på ditt vrak.



RYMDÅLDERN Några uppdrag utspelas i rymden, i bästa *X-Wing*-stil.

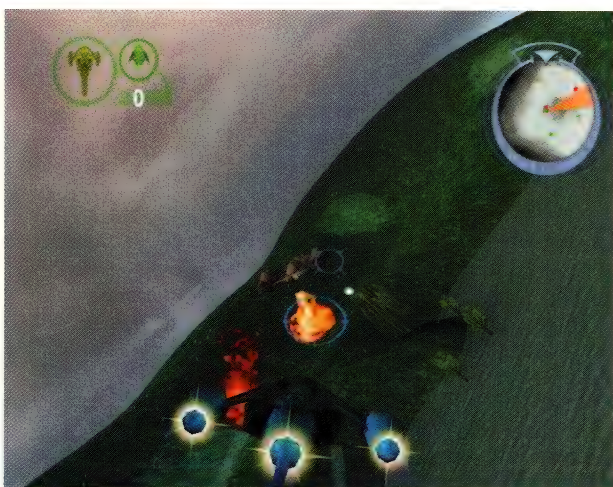


FÖRSTÖR STATION ZEBRA Under uppdragen ska du också förstöra diverse byggnader.

segla och flyga runt i. Du ska dock inte förvänta dig att få något simulationsspel i handen – man kan inte ställa in vapnen eller omfördela resurser mellan t ex laser och shields. Det kunde man i gamla goda *X-Wing*. Med den enkla styrningen är väl spelet lätt att lära sig? Ja, om du spelar med en joystick. Med tangentbord och mus upplevde vi märkliga ting under arbetet med denna recension, t ex var det ibland nästan omöjligt att få en fiende inom skotthåll eftersom fightern var instabil, och några gånger gick den i en kortvarig, okontrollerad spinn. Högst irriterande, men det var dock inget problem med joystick.

Battle for Naboo har ingen multiplayer. Som single player-spel är det underhållande och ger några timmars utmaningar, men det hör till sakens natur att det är roligast första gången man spelar igenom det. Bara en ynka liten splitscreenfight med två man på samma skärm skulle ha varit trevligt – alternativt kunde Lucas Arts ha dragit av lite på priset, det är ju inget fel i att göra ett rent single player-spel i sig ...

Generellt är *Star Wars: Battle for Naboo* ett underhållande actionspel, men vi ger det ändå ett medelbetyg. Det är OK att krossa Federationfighters i någon anonym pilots Naboo-fighter, men man sitter ändå och önskar att man satt bakom rodret som Luke Skywalker i en toppmodern 2001-version av *X-Wing* i stället. Ta det som en uppmaning, herr George Lucas.



TRÄSKKRIG Här ska du beskydda civila som flyr från ett Federationsanfall in i ett träsk.

DOMEN

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	400 MHz Pentium II	128 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
Ljud EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: -

INGEN MULTIPLAYER

KONKURRENTER

X-Wing Alliance
Den bästa och mest omfattande Star Wars-simulationen bör vid det här laget kunna hittas på reahyllan.

Rogue Squadron
Autentiska fordon, flygplan och rymdskepp från Star Wars – och så kan man flyga som Luke Skywalker!

Battle for Naboo
Shoot´em up-action av acceptabel kvalitet, men bristen på multiplayer och djup drar ned betyget.

Rebel Assault 2
En förbisedd Star Wars-titel med massor av sällsynta filmklipp – med ett riktigt uselt och illa genomtänkt gameplay.

PLUS & MINUS

+ Underhållande och hektisk action i världen från *Episod 1*-filmen.
+ Bra variation på de 15 uppdragen och en acceptabel hållbarhet.
+ Coola hemliga uppdrag där du spelar Darth Maul.
- Ingen multiplayer – inte ens en ynka splitscreen.
- Fans av *X-Wing* och *Rogue Squadron* kommer att sakna djup i spelet.
- Fokuseringen på *Episod 1*-världen ger en markant brist på stämning.

BETYG

Om *Star Wars: Battle for Naboo* var en jedi skulle det vara Qui-Gon Jinn – solitt byggt, lojalt och med ett inte helt ofördelaktigt yttre. Men dessvärre också väldigt ordinärt och efter hand ganska långtråkigt.

6

■ Producent: **Krome Studios** ■ Utgivare: **Game Studios** ■ Pris: **£24,99** ■ **www.championshipsurfer.com**

CHAMPIONSHIP SURFER

GENRE Sport

STATISTIK

Surfa genom turneringar och tävlingar i detta dåliga sportspel.

- 8 surfare
- 7 speltyper
- 3 multiplayer-lägen
- 10 stränder

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz PII 32 MB RAM 4 MB 3D-kort

Kan spelas med upplösning ned till 512 x 384 – men det är inget nöje.

Så finns det äntligen ett datorspel för utövare av vattensport med ett spirituellt förhållande till vågor. Fram med badbyxor och våtdräkt och stig upp på brädan i **CHAMPIONSHIP SURFER**

Ignorera de använda kondomerna och de fåtaliga plastpåsarna som flyter på vattnet och lägg dig på brädan och paddla raskt ut till bränningarna. Landkrabba som du är ska du nu få lära dig att stå på en smal bräda på en stor våg.

Av Jon Brown

Vågorna ser kanske lite skrämmande ut, men så ska det vara. Upp på brädan. Nu är du klar, och det blir garanterat spännande om ett litet tag. Nu händer det kanske något snart. Du är klar ... ja, men pröva då en annan strand (byter till en annan strand) ... vi har ett problem.

Championship Surfer är ett uselt spel. Havet är lockande och vackert i verkligheten, men hur mycket havsfåglar, delfiner, minor och hajar man än tillsätter så liknar den ena vågen den andra när man överför det hela till datorn. Det spelar ingen roll att surfarna är realistiskt animerade och ser verklighetstrogna ut, och att man kan köpa nya brädor och lära sig nya tricks – för när man har spelat en gång vill man aldrig göra om det. I jämförelse med skateboardspelet *Tony Hawk's Pro Skater 2,* är *Championship Surfer* ett totalt fiasko. Kameraföringen är underlig, den märkliga och oprecisa styrningen gör det orimligt svårt att kontrollera surfaren och det finns alldeles för få tricks att välja mellan. Det är bara att konstatera att spelet inte är vatten värt.



STUNTS Det här ser häftigt ut, men spelet är tyvärr mördande tråkigt och misslyckat.



UNDERLIGT En av de sju speltyperna går ut på att surfa mellan minor från andra världskriget.

DOMEN

BETYG

Man skulle kunna tro att surfing är en lämplig sport att simulera som spel, men här har man inte lyckats.

2

■ Producent: **Wildfire** ■ Utgivare: **Ke Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **249 kr** ■ **www.take2games.com**

KISS PINBALL

GENRE Simulation

Ett spel med namnet *Kiss Pinball* bör innehålla två saker: Musik av Kiss och flipperspel. Dessvärre finns här bara flipperspel.

Av Steen Bachmann

Gene och Paul från Kiss bidrar med röster, men vill man höra Kiss musik under spelet får man snällt sätta i en CD. Det är lite dåligt. De två banorna i spelet utgår från en världsturné med bandet och ett uppdrag som går ut på att rädda några groupies från självaste *The Evil.* Båda kan spelas som nybörjare, standard, arkad och turnering. Spelet stöder skärmupplösningar upp till 1600x1200.

Kulornas fysik och rörelsemönster är långt ifrån så avancerade och realistiska som i genrens mästerverk, Pro Pinball-serien, och det är alldeles för lite med bara två banor. Vi ger dock medelbetyget fem tack vare det låga priset och att det trots allt finns några timmars god underhållning i spelet.



FETA GITARR-RIFF De fyra medlemmarna i Kiss har bidragit med musik och röster till spelet.

DOMEN

BETYG

Ett hårdpumpat och actionfyllt flipperspel till rimligt pris. Det kan dock inte mäta sig med genrens bästa.

5

■ Producent: **Monte Cristo** ■ Utgivare: **Electronic Arts, 08-546 645 00** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.montecristogames.com**

STARPEACE

GENRE Online simulation

Virtuella affärsmän från hela världen konkurrerar i **STARPEACE**

Affärssimulationer finns normalt bara som single player, men *Starpeace* går nya vägar genom att öppna ett stort internet-universum där tusentals spelare kan mötas online.

Av Sascha Gliss



Spelet kombinerar ekonomistyrningen från *Wall Street Trader* och *Capitalism* med bygg-en-stad-spelet *SimCity*. Det utspelas på en fjärran planet där man ska förse invånarna med bostäder, industrianläggningar, kontorsbyggnader, handel och andra materiella saker.

Forskning om nya uppfinningar är viktig, och som i verkligheten duger det inte att bara tillverka – man måste ha köpare till varorna. Spelet kan bara spelas online, så köparen måste man hitta via Internet, där tusentals andra spelare har samma problem. Målet är att skapa ett stort *Starpeace*-universum, där spelare över hela världen handlar och utbyter varor samtidigt. Under arbetet med denna recension blev den europeiska servern just etablerad, och vi upplevde många fel och förseningar i spelet. Detta kanske är fixat till den slutliga versionen av spelet. Intresserade köpare bör lägga märke till att spelet kräver en solid och stabil internet-anslutning och att det i priset 399 kr bara ingår 30 dagars gratis speltid. Därefter kostar det 9,99 dollar i månaden att vara inloggad – det är rent vansinne.



SVÅRÖVERSKÅDLIG STYRNING Grafiken är full av brister, ful och oöverskådlig.

FÖR MYCKET INFORMATION Spelet ser enkelt ut, men det är lika svårt att bemästra som de mest komplicerade flygsimulatorerna.

DOMEN

BETYG
En ambitiös affärssimulation som lider av en löjligt hög månadskostnad och brist på single player.

4

■ Producent: **Inca Gold** ■ Utgivare: **BrightStar** ■ Pris: **$19.99** ■ **www.brightstargames.com/paintball/**

PAINTBALL HEROES

GENRE Action



MISSLYCKAT Riktig paintball är alltid en intensiv och upphetsande upplevelse. Det är inte detta spel.

***Paintball Heroes* är ett försök att överföra paintball-sporten till ett datorspel.**

Av Jon Brown

Man spelar i fyramannalag mot datorn eller andra spelare över ett nätverk. När man spelar mot datorn är de andra spelarna i ens lag dummare än lyktstolpar, och man kan inte ge dem order som i andra multiplayer-shooters som *Quake 3* eller *Unreal Tournament*.

De fem utomhusbanorna är helt obeskrivligt fula, men dock ganska stora. Här finns sex speltyper, bland annat Assault och Capture the Flag, och det tar en timme (max) att kämpa sig igenom alla banorna. Därefter spelar man det aldrig mer igen.

DOMEN

BETYG
En patetisk och ospännande 3D-shooter som helt saknar paintball-sportens blod, svett och blåmärken.

3

HÅRDA NYHETER

SUVERÄNT GEFORCE 3

I allra sista sekunden innan vår deadline fick vi på omvägar tag på ett GeForce 3-grafikkort från Elsa, och vårt test visade att kortet är både suveränt och ordinärt

GLADIAC 920-KORTET FRÅN ELSA bevisar att det ligger något i snacket: GeForce 3-chippet från Nvidia är överlägset alla tidigare grafikchip, men det gäller först och främst i spel som har stöd för DirectX 8. Det ses tydligt på den översta benchmark-tabellen till höger, för detta test är genomfört med spelet *Aquamark* som försökskanin eftersom det är det enda spel vi har kunnat hitta som just nu har stöd för DirectX 8. Som synes i tabellen till höger har GeForce 3 dubbelt så hög framerate som GeForce 2 Ultra.

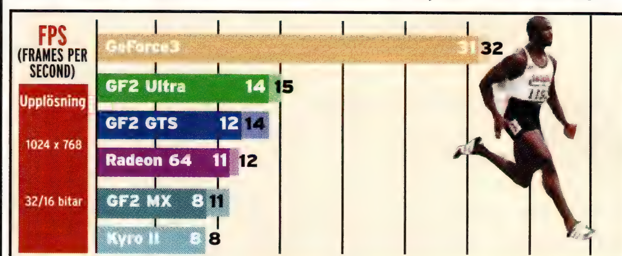
Men i ett annat test som vi har genomfört i DirectX 7-spelet *Undying*, är både Kyro II och (Hercules-grafikkort) GeForce 2 Ultra lite snabbare än GeForce 3. Därtill kan också sägas att GeForce 3-kortet klarar sig bättre och bättre ju högre upplösning man kör i. Kortet har dessutom bättre kapacitet för att hantera en grafisk effekt som anti-aliasing. Gladiac 920 hade vid vår deadline ännu inte släppts på den svenska marknaden, och när det väl kommer så blir det med en rejäl prislapp, troligen någonstans runt 6-7 000 kronor.



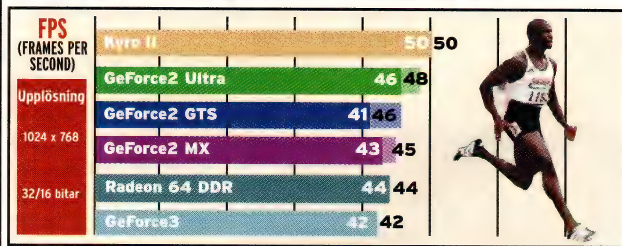
PRESTANDA

Som synes av dessa två benchmark-tester klarar sig GeForce 3 strålande i DirectX 8-spel, vilket kortet ju också är utvecklat för, medan det inte helt kan konkurrera med GeForce 2 Ultra i ett "vanligt" spel som *Undying*.

Testat på *Aquamark (PIII 933 MHz, 256 MB RAM)*



Testat på *Undying (Athlon 1 GHz, 128 MB RAM)*



GRAFIK FÖR BÄRBARA



För de spelare som vill ha bra grafik på sin bärbara PC kan Mobility Radeon bli ett alternativ till GeForce Go från Nvidia

VID FÖRSTA ÖGONKASTET kan Mobility Radeon-chippet se ut att vara lite för svagt för spelare med bärbara PC, men den luras lite.

Med bara en ynka render-pipeline och ingen T&L-enhet kan chippet knappast fresta hardcore-spelare, men det är å andra sidan allsidigt. Processorn innehåller 16 MB RAM, men ytterligare 64 MB kan kopplas på direkt.

Om du nyligen har köpt en bärbar PC med ett GeForce 2 Go-chip ska du hålla för öronen nu: HyperZ-tekniken sparar nämligen in på både bandbredd och strömförbrukning! Spelen i 32 bitars färg kör troligtvis också bättre med en Mobility Radeon, men GeForce Go har i gengäld fördelar vad avser körandet av 3D-grafik på lägre upplösningar. För dem som inte känner till något om dessa processorer kan vi berätta att Go-chippet är baserat på GeForce 2 MX. Det kör med 143 MHz klockfrekvens och använder hardware T&L, och den gjorde sin entré i serien av de bärbara Satellite 2805-datorerna från Toshiba, där den var inmonterad vid sidan av en Pentium 3 850.

Bland övriga "bärbara nyheter" bör nämnas att Intel har lanserat den första 1 GHz-processorn till bärbara PC och den väntas användas av de flesta PC-tillverkare. AMD har således blivit slagna på mållinjen i detta lopp. Deras 1 GHz Palomino-chip lär dock också släppas inom kort.

SVANSLÖS!

- Ingen kula.
- Ingen svans.
- Är det över huvud taget en mus?

DET STÖRSTA PROBLEMET med sladdlösa optiska musar brukar vara deras stora strömförbrukning. Men Anubis har lyckats hitta en elegant lösning på det här problemet, som nu kommer att "fånga" alla andra mustillverkare. Typhoon Unplugged Mouse kommer med en laddare, och efter åtta timmar i laddaren kan den användas i upp till tre dagar i sträck.

Musen har fem knappar och kan användas av både höger- och vänsterhänta användare. Tack vare det optiska ögat fungerar den dessutom på i stort sett alla plana ytor.



"EFTER ÅTTA TIMMAR I LADDAREN KAN DEN KÖRA I UPP TILL TRE DAGAR I STRÄCK"

SVART PÄRLA

DE TAIWANESISKA chiptillverkarna på Asus hoppas kunna locka till sig förstagångsköpare med ett snyggt, svart moderkort, Socket 370, som kommer ut med all nödvändig hjälp som behövs för att använda det - inklusive undervisning i överklockning. Paketet innehåller förutom ovanstående en skruvmejsel. Det ges bara ut 20 000 enheter i första omgången, så man får skynda sig att köpa om man är frestad. Socket 370-kortet till Intel-processorer har stöd för AGP 4X, UltraDMA/100 och fyra USB-portar.

KORT och gott

- Grafikkortstillverkaren eVGA har förvarnat köpare av Geforce 2 MX-produkter om att de kan vänta sig problem. Dålig 64-bitars DDR RAM och dåligt designade kort är två vanliga problem, som kan resultera i att billiga kort kan vara mindre stabila och nästan fullständigt sakna överklockningsmöjligheter. Info: **www.evga.com**
- Hercules ger snart ut en version av sitt eget 3D Prophet 2 MX. Kortet rymmer ett utökat minne på 64 MB SDR SDRAM.
- Nvidias köp av 3dfx har godkänts. SEC (Securities and Exchange Commission) hade inga invändningar mot att stora delar av 3dfx köps upp av Nvidia. Nu saknas bara att aktieägarna i 3dfx godkänner affären. Info: **www.nvidia.com**
- AMD har tillkännagivit att de ska använda uppemot 100 samarbetspartners i utvecklingen av den så kallade HyperTransport-tekniken. Detta busssystem, som fram tills nu varit känt under kodnamnet Lightning Data Transport (LDT), är tänkt att öka överföringen av information till uppemot 6,4 GB per sekund. Just nu är konkurrenternas maximala bandbredd 3,2 GB per sekund. Info: **www.amd.de**
- Chipset-tillverkaren Acer har tilldelats en licens för att bygga Pentium 4-processorn. Det har dock ännu inte tillkännagivits något ytterligare omkring avtalet. Experter i branschen anser att vi kommer att få se liknande Intel-avtal med SiS och VIA under den närmaste framtiden. Info: **www.ali.com.tw**
- Samsung presenterade en ny mobiltelefon, SGH M100, på årets CeBIT-mässa. Telefonen har 32 MB minne för musik och andra filer. Data kan överföras från PC till telefon med en enda kabel. Info: **www.samsung.de**
- Utvecklarna på Winamp arbetar hårt på Winamp version 3.0. Det populära ljudprogrammet är just nu bara i beta-stadiet, men programvaran ser riktigt bra ut. Info: **www.winamp.com/nsdn/winamp3x**

HERCULES-LJUD

De allerstädes närvarande korttillverkarna från Hercules ger ut två nya ljudkort

GAMESURROUND Muse XL och Gamesurround Fortissimo 2 heter nyheterna som riktar sig mot musikfans.

Korten är uppbyggda kring de välkända Cirrus Logic-kretsarna, men ännu viktigare är att båda korten stöder alla kända ljudstandarder. Utöver den sedvanliga gameport-kontakten har Muse XL två stereokontakter som passar för surround sound-system.

Fortissimo 2-kortet kan fördela ut ljud till fyra högtalare och i förpackningen ingår programvara för röstigenkänning och mp3-verktyg samt en mp3-spelare.



FUNKY FRISKLUFT

Den fräcka ZM65BG-kylfläkten är både snygg och ovanligt tystgående

DEN SKA SITTA inuti datorlådan, men den behöver ju inte vara ful bara för det! ZM65BG har inte något direkt fint namn, men annorlunda design, och den gör sitt jobb bra.

Kylfläkten från Zalman fungerar på ett ganska ovanligt sätt, dess "blad" är förbundna med en platta som i sin tur ligger an mot processorn.

Bladen är gjorda av koppar, och de avlägsnar effektivt den oönskade värmen från ditt moderkort. Kylfläkten har två strömförbindelser och dess hastighet kan regleras, men till och med när den körs med högsta hastigheten så låter den väldigt lite.

KORT och gott

■ Efter utgivningen av Radeon VE med tillgång till två skärmar (testas på dessa sidor) har ATI:s chef förklarat att företaget ska ge ut Radeon 2 (kodnamn R200) denna sommar. Den kommer att erbjuda fullt DirectX8-stöd, liksom Nvidias Geforce 3, med programmerbar pixel- och vertex-shading. Lösningar med två chip kanske också kan bli aktuella.

■ Tidigare europeiska medarbetare till 3dfx har beslutat att stoppa sin hemsida med den lustiga titeln **www.x3dfx.com**, som ger driver-support till Voodoo-kort. Voodoo-folk som har lagt flera tusen kronor på ett 5500-kort kommer också att bli besvikna om de söker hjälp på 3dfx gamla officiella hemsida, och de bör därför kolla på **beyond3d.com** eller **voodooextreme.com** efter nya uppdateringar och på **voodoofiles.com** efter hjälp till de senaste drivrutinerna.

■ Den fina multiplayer-3D-shootern *Serious Sam*, som vi recenserar i detta nummer av *incite PC Games*, är det första Open GL-spel som har stöd för Matrox Dualhead-teknologi. Det betyder att upp till fyra spelare kan spela på samma skärm, och användarna kan också spela death-match på två skärmar som är anslutna till samma grafikkort. Du kan också använda den extra skärmen till att visa statistik medan du skjuter vilt på den andra.

GRAFISK HICKA

■ Produkt: **3D Blaster GeForce2 MX PCI** ■ Producent **Creative Labs** ■ Pris: **ca 1400 kr** ■ **www.europe.creative.com**

UNDER LÅNG TID var Voodoo-korten från 3dfx förstavalet för de spelare som inte hade en AGP-port. Men med 3dfx krasch nyligen har Creative smugit sig in på marknaden för PCI-grafikkort.

3D Blaster GeForce2 MX PCI är den första versionen av ett MX-kort som har släppts på den svenska marknaden. Det har ingen TV-out-kontakt eller programvarubaserad DVD-spelare. I gengäld har kortet 32 MB DDR-minne kring ett okylt chip. Bandbredden på minnet är bara 64 bitar till skillnad från AGP-kortens 128 bitar. Men i teorin (Creative Labs teori!) skulle 64-bitars DDR-minne ge samma prestanda som de befintliga MX-kortens 128 bitars SDR-minne. Vårt test har dock inte kunnat ge något stöd för denna teori ...

Vi ville pröva om detta PCI-kort kunde konkurrera med Creatives AGP-version av samma kort. Testet gjordes på ett 733 MHz Pentium 3-system. Först prövade vi med *FAKK2* och *Mercedes-Benz Truck Racing*, och i de här spelen gjorde MX PCI bra ifrån sig, eftersom det bara var 10-15 procent långsammare än sin AGP-motsvarighet. Helt annorlunda var det med *Unreal Tournament*, där musen hoppade runt över hela skärmen som om den hade loppor, även när man var i Options-menyn. I själva spelet fanns det också problem – bilden hade i det närmaste fått hicka, så spelet var i stort sett ospelbart. Vi prövade alla möjliga inställningar, men inget hjälpte. Inte ens en stor ökning av PCI-texture size i Detonators Direct3D-options kunde ge förbättrade prestanda. Vi testade också på ett Athlon-system, men resultatet var det samma, så det är uppenbart ett problem med kompatibiliteten mellan GeForce2 MX PCI och den grafiska motorn i *Unreal Tournament*. Detta kastar naturligtvis en rejäl skugga över kortets betyg, eftersom det finns flera bra spel som använder sig av just *Unreals* grafiska motor.

De konstiga problemen med spel som använder den grafiska motorn från *Unreal Tournament* drar ned kortets betyg ordentligt.	**5**



OSTABILA PRESTANDA **PCI-versionen av GeForce2 MX-kortet har stora problem med *Unreal Tournament*.**

INTE BARA FÖR PS2

■ Produkt: **Creative PlayWorks PS2000 Digital** ■ Producent: **Creative Labs** ■ Pris: **ca 2200 kr** ■ **www.creative.com**

ALLSIDIGT SYSTEM **Det är utvecklat för PlayStation, men fungerar bra även med en PC.**



VI VILL UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ha något som helst med PlayStation 2 att göra – över huvud taget. Och vi vill inte heller ha något som helst att göra med utrustning för samma burk. Men vi gör ett enstaka undantag med högtalarsystemet PlayWorks PS2000 Digital från Creative Labs, för det är ett bra och annorlunda designat högtalarset som också går att använda till PC.

De två satellithögtalarna är bara på 10 watt, men tillsammans med Virtual Dolby Digital ger de ett acceptabelt ljud, medan subwoofern på 12 watt levererar en riktigt tung bas. Så om du inte har plats eller råd till fyra bra högtalare för din PC så att du kan uppleva dina spel med surround sound så är PS2000 ett utmärkt alternativ. Systemets speciella dipol-högtalare ger faktiskt nästan samma atmosfäriska ljudupplevelse som kännetecknar system med just surround sound. Systemet levereras med fjärrkontroll.

Om du inte har plats för fyra högtalare i datorrummet, så att du kan få surround sound till dina spel, är detta kompakta system ett bra alternativ.	**8**

Farligt headset ...

- Produkt: **Telex Stereo Headset H-51**
- Producent: **Telex**
- Pris: **$34.99 plus frakt**
- **www.telex.com**



BRA OCH BILLIGT Telex H-51-utrustning utestänger effektivt världen från din spelvärld.

DU SITTER OCH SPELAR en fräsande omgång *Colin McRae Rally* och du märker absolut inte att någon ropar "Det brinner!" Du märker inte heller att sirenerna från brandbilarna närmar sig och att hela byggnaden knakar. Det enda du hör är motorns vrål och däckens grepp mot underlaget. Så är det i alla fall om du har Telex H-51 på huvudet, för då försvinner i stort sett alla ljud i omgivningen. Telex H-51 täcker hela örat med sina ljudisolerade hörlurar som utan att störa sluter så tätt om huvudet att man knappt kan höra ljud från omgivningen, även om det inte kommer något ljud från spelet. Stereo hi-fi-återgivningen betyder också att du till en viss grad kan riktningsbestämma ljud – höger/vänster – om spelet i övrigt har stöd för det. Därför kan du också använda detta headset för att lyssna på musik, för ljudet spänner över ett frekvensområde från 20 till 20 000 Hz. Headsetet kommer med en tre meter lång sladd som är försedd med en volymkontroll med clip och dessutom en solid mikrofon. Denna utrustning är naturligtvis standard på nyare headsets, men det är kvaliteten som skiljer. Telex sitter i dag på 80 procent av världsmarknaden för pilot-headsets! Nu vill vi bara inte att du stämmer oss om huset brinner ned omkring dig medan du sitter och spelar med Telex H-51 på huvudet!

Telex-headset sluter så tätt om huvudet att omgivningen försvinner och ger samtidig ett bättre ljud än de flesta headset i samma prisklass. **8**

UNDERLIGT KORT

- Produkt: **Radeon VE 32 DDR**
- Producent: **ATI**
- Pris: **Ca 1 300 kr**
- **www.ati.com**

RADEON-SERIEN har efter hand etablerat sig som en ytterst seriös konkurrent på marknaden för grafikkort, och nu introducerar de till på köpet det billiga Radeon VE.

Radeon VE kommer med en härligt lång videokabel, ett CD-paket med alla nödvändiga drivrutiner och ATI:s DVD-spelare, och kortet innehåller även en DVI-VGA-adapter. Radeon-kortet innehåller, överraskande nog, inget kylsystem för kortets processor. Med en klockfrekvens på 183 MHz använder det bara passiv kylning medan dess tre släktingar i Radeon-serien alla använder aktiv ventilation – vilket är nödvändigt för tunga 3D-beräkningar.

Bristen på ventilation är anmärkningsvärd, eftersom ATI inte har ändrat på tillverkningsprocessen och kylenheten inte ens blir särskilt varm. Folk som överklockar kommer att bli besvikna över att höra att VE:ns klockfrekvens i stort sett inte kan ändras. Likaså är det en besvikelse att minnet, som kör med 183 MHz med hjälp av DDR-teknik, bara har en bandbredd på 64 bitar (128 bitar är normalt på de bästa korten), så kortet har samma flaskhalsproblem som Creatives GeForce2 MX på motstående sida. Halveringen av bandbredden skulle uppvägas av DDR-tekniken, men VE har alltså ett allvarligt problem med bandbredden när man jämför med andra Radeon DDR-produkter. Dessutom har ATI tagit bort den geometriska motorn "Charisma" från grafikkortet, vilket dessvärre tar luften ur seglen på VE i Open GL. Detta är synd eftersom kortet är utvecklat för svagare maskiner som nog skulle behöva den avlastningen av processorn som den geometriska motorn erbjuder.

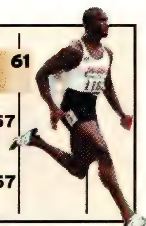
I vårt test var det tydligt att VE har problem med spel som innehåller många specialeffekter. Det kan till viss del klara av processorvänliga spel som *Unreal Tournament* medan det dock förlorar stort mot ett standard GeForce2 MX-kort när det gäller *FAKK2*. Det samma gäller när VE jämförs med ATI:s eget Radeon 32 SDR.

Kortet har dock den lilla fördelen att man kan använda det för att koppla två olika skärmar till samma PC, så att man kan få en rejäl omgång action för två spelare.

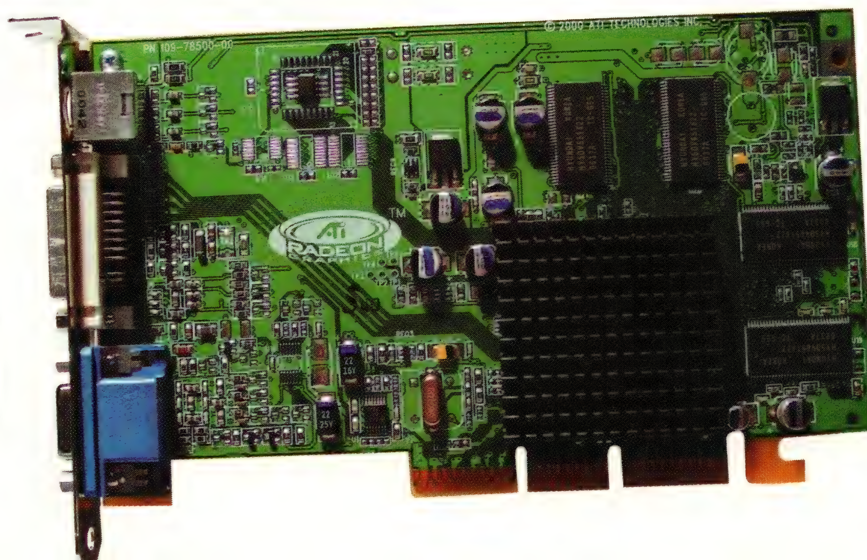
Testat på *Unreal Tournament*

FPS (FRAMES PER SECOND) – Upplösning 800 x 600, 32/16 bitar

Kort	32 bitar	16 bitar
GEFORCE2 MX	59	61
RADEON VE	56	57
RADEON 32 SDR	56	57



Om du vill ansluta två skärmar till en PC för att spela multiplayer ska du köpa VE-kortet. Annars bör du leta efter något annat. **6**



UNDERLIGT RADEON-KORT Detta är en lite underlig produkt. Den största fördelen är att den kan användas för att ansluta två skärmar till samma PC.

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka frågor om maskinvara till
pcgames@intertec.se

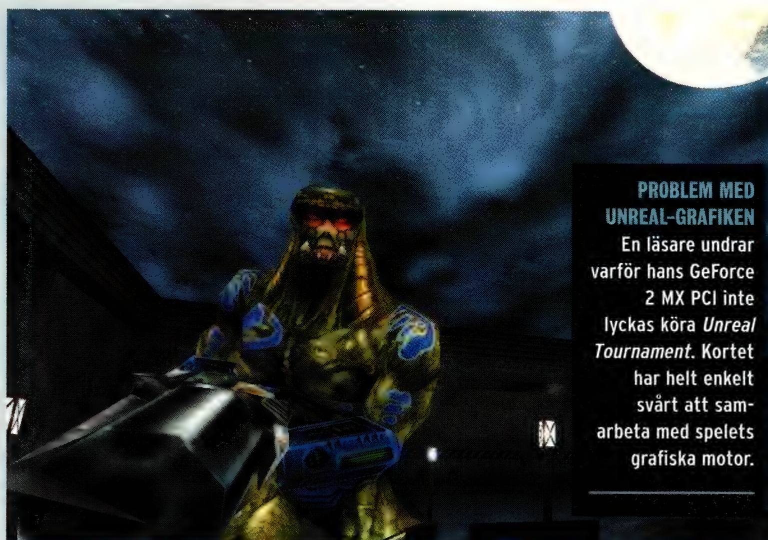
Grafisk allergi i Unreal

Hej incite PC Games. Saken är den att jag, som så många andra spelfreaks världen runt har köpt ett GeForce-kort. GeForce 2 MX PCI från Creative för att vara exakt. Och jag är nog inte den ende som är hjärtligt trött på det. Först får man det levererat, varefter man använder veckor och pengar på att få skräpet att fungera. Att det är ett föråldrat BIOS som är problemet är en annan sak. Dessutom fungerar det inte så förnämligt i Direct3D som man skulle kunna tro. Jag vet inte. Jag har köpt detta kort för att njuta av häftiga detaljer i höga upplösningar. Men när det då visar sig att jag inte kan köra *Unreal Tournament* eller *Giants* i högre upplösning än 800 x 600 i 16 bitars färg utan antialiasing vill jag bara kräkas. Faktiskt är jag så irriterad att jag seriöst överväger att kasta skräpet och byta det mot mitt gamla Voodoo2-kort. Själv anser jag att min utrustning lever upp till standarden (Pentium 3 550 128 MB RAM, Intel 810-moderkort), även om det bara är en Compaq. Jag använder Nvidias Detonator-drivrutiner. Bör jag använda Creatives egna drivrutiner i stället? I er tidning förra månaden pratade ni om flaskhalsar, men är det ett problem? Och om det är så, varför gör producenterna då inte sina spel så att de kan köra Direct3D, OpenGL, 3dfx, och allt vad det nu är? Jag kan faktiskt inte förstå det. Kan ni komma med en förklaring?

Mads Elgaard

Hej Mads. Vi har i detta nummer testat just ditt nya grafikkort, och där kan du se att du inte är den ende som har haft dåliga erfarenheter av Creatives GeForce 2 MX PCI. Kortet har - enligt vår bedömning - ett problem med den grafiska motorn till *Unreal Tournament*. Att det då är ett av dina favoritspel är ju typiskt. Vad angår drivrutinerna till ditt kort så ska du helst använda den tillhörande drivrutinen. Öh, vad är det för snack, undrar du. Jo, om du vill ha goda spelprestanda gäller Detonator3-drivrutinen från Nvidia. Om du däremot vill ha de specifika prestanda från ditt kort som förpackningen lovar ska du använda originaldrivrutinen. De olika grafikkortstillverkarna använder olika standarder, men de flesta av dem kan användas av alla spel. Vilken standard som används av spelet beror också på vilka "verktyg" spelet behöver. De enskilda tillverkarna erbjuder ju olika fördelar. Helt standardiserat blir det nog aldrig, men vem vet, efter Nvidias köp av 3dfx kan det vara så att det ändrar sig i framtiden ...

Mvh Peter Laitinen, Bonniers Hotline



PROBLEM MED UNREAL-GRAFIKEN
En läsare undrar varför hans GeForce 2 MX PCI inte lyckas köra *Unreal Tournament*. Kortet har helt enkelt svårt att samarbeta med spelets grafiska motor.

PROBLEM-PC

Hej incite. Först vill jag ge er lite beröm för en bra tidning. Jag anser att er trovärdighet är hög, och jag är glad att jag beslutade mig för att prenumerera på tidningen. Jag ser dock gärna att ni skrev lite mer om hardware, men det är ju bara min åsikt. Nå, nu till lite hardware-frågor. Jag har köpt en Athlon Thunderbird 1100 MHz med 128 MB RAM (PC 133), ett GeForce 2 med 32 MB RAM och en bra 19" skärm. Jag räknade med att jag nu skulle kunna köra alla mina spel i högsta upplösning utan att uppleva det irriterande hackande som jag upplevde på min gamla PC. Men så blev det inte. Min PC hackar under många spel. Men särskilt under *Project IGI* är det illa om jag sätter upplösningen högre än 640 x 480. Det kan inte vara rätt. Jag tycker själv att jag har prövat allt. Jag har downloadat Directx8, jag har hämtat de senaste drivrutinerna från Nvidia och inget har hjälpt. Jag kan inte komma ifrån de irriterande hacken, och det är mycket frustrerande att man inte kan sikta exakt. Jag hoppas verkligen att ni kan hjälpa mig.

Mvh Rasmus Boserup

Hej Rasmus. Försök med följande för att få din maskin att köra utan att hacka:
1) Sätt uppdateringshastigheten på ditt skärmkort till kortstandard, inte optimal.
2) Stäng onödiga program som Winamp, Realplayer och antivirusprogram. Du ska spela och inget annat. Just nu i alla fall.
3) Se till att din skärm är korrekt definierad och inte är angiven som "Okänd skärm".
4) Kylning, kylning och åter kylning. Se till att ha stor fläkt på ditt grafikkort, se www.thermaltake.com
5) Se till att du har en rimlig mängd plats på din HD för växlingsfilen.
Men framför allt: Låt bli att pressa din hardware till det yttersta med det samma. Starta smått innan du kastar dig ut bland de helvilda hardware-kraven. Försök eventuellt med en ren och "jungfrulig" maskin. Formatera hårddisken och installera bara styrsystem, grafikkortsdrivrutinen, ljudkortsdrivrutinen och spelet. Fungerar det är det ju ett tecken på att du har för många drivrutiner och DLL-filer som Windows ska läsa in, vilket gör att allt kommer att köras långsammare.

Mvh Peter Laitinen, Bonniers Hotline

Kan RAM bytas?

Hej incite. Många tack för en bra tidning! Jag har en fråga om RAM. Jag har just köpt 128 PC 133 RAM i ett block och tagit ut de gamla 64 PC 100 RAM. Men jag vet inte om man kan använda både PC 100 och PC 133 RAM i samma dator? Jag skulle vara glad om ni ville besvara denna fråga. Tack på förhand!

Hälsningar Andreas

Hej Andreas. Du kan faktiskt använda båda typerna av minne (PC 100 och PC 133), OM och BARA om ditt moderkort är ett PC 100-moderkort. Så här är det: Om ditt moderkort är av den typ som ska ha t ex PC 100 RAM så gör det inget om du sätter i PC 133 RAM. MEN om ditt moderkort är av typen som SKA ha PC 133 RAM kan du INTE sätta i PC 100 RAM. Det hela sagt på ett enklare sätt: Du kan ofta sätta i snabbare RAM än moderkort är byggt för. Men du kan ALDRIG sätta dit långsammare. Så i ditt fall JA. Bara kör på med ditt nyköpta RAM. Och köp till slut ett block till så att ditt operativsystem inte längre behöver lagra så mycket på din allt mer frånåkta hårddisk.

Med vänlig hälsning
Peter Laitinen,
Bonniers Hotline

DEL 2 SLÅ FÖRST I COUNTER-STRIKE



Förra månaden kunde du läsa första delen av vår jätteguide till den extremt populära online-shootern *Counter-Strike*. Här följer andra delen av guiden, där du får en genomgång av flera av de mest populära banorna, samt några generella och ytterst användbara extra tips för spelet

ITALY

TYPE: HOSTAGE RESCUE

TAKTISK INFO

Terroristerna har förskansat sig med fyra gisslan i ett litet hus. Kartan i sin helhet består av åtskilliga snäva passager och två hus som man kan gå in i. I kartans centrum möts banans tre större vägar i ett T-kors, där man ska se sig noga för innan man vågar sig ut. Banan innehåller massor av möjligheter för att krypa upp på tak och balkonger med hjälp av en "human ladder". På skärmbilderna nedan ser du några av banans nyckelplatser.

TIPS FÖR TERRORISTER

Huset där gisslan finns är bra försvarat med två krypskyttar och en eller två närstridstyper. Skyttarna bör framförallt fokusera på tunneln som leder till marknadsplatsen, och den långa gränden. Först i det ögonblick då motståndarna kommer upp för trapporna har man problem, för så kan krypskyttarna inte komma åt att ta sikte.

TIPS FÖR COUNTER-TERRORISTER (CT)

Om terroristerna är utrustade med AWP:er blir uppdraget mycket svårt. Tunneln och den långa gränden är i detta fall för välbevakade, så det bästa är att använda flashbang grenades och storma trapphuset. Uppmärksamhet är ytterst nödvändigt – de slingrande gatorna gör att terroristerna kan smyga sig på er bakifrån utan att ni märker något. När gisslan är räddad och ska föras tillbaka till er rescue point finns det också många hörn och öppningar där terroristerna kan ligga i bakhåll. Ofta väntar ytterligare en krypskytt vid er startpunkt. Tillbakavägen till er rescue point ska rensas innan gisslan förs igenom.



INGEN VÄG FRAM En krypskytt kan se hela tunneln från fönstret i terroristernas hus.



STRATEGISK PUNKT Med hjälp av räcket, tunnan och dörren kan man nå terrassen, där gatan kan övervakas.



SAMARBETE Med en "human ladder" kan man klättra upp på den öppna dörren och vidare till taket.



VIDARE FRÅN TAKET Från det låga taket kan du med ett duck jump komma över till balkongen.



PARADIS FÖR KRYPSKYTT Husets andra balkong är ett perfekt ställe att placera en krypskytt.



UPP PÅ TAKET Du når taket med en "human ladder." Se upp för terroristerna bakom fönstret i wallpaper room.


RP
X
NYCKELPLATSER
X: Terroristernas (T) startposition
X: CT:ernas startposition
S: Krypskytteposition
RP: Rescue point
1a: Ingång till vinkällaren (CT)
1b: Ingång till vinkällaren (T) 2a:
Ingång till Wallpaper Room (CT) 2b:
Ingång till Wallpaper Room (T)
Marknadsplats
2a
Wallpaper Room
Terrass
2b
T-kors
1a
Tunnel
Vinkällare
1b
Lång gränd
S
S
X
Gisslan
Trappor

MILITIA

TYPE: HOSTAGE RESCUE

TAKTISK INFO
Terroristerna har förskansat sig med fyra gisslan i en villa. Huset har två våningar och fem ingångar. Krypskyttar spelar en stor roll på denna bana. Två vägar leder från CT-startpositionen till huset: ovan jord till husets framsida och genom kloakerna till husets baksida.

TIPS FÖR TERRORISTER
Terroristerna har det lättaste jobbet på denna bana. Välplacerade krypskyttar kan beskjuta gården på husets framsida. En annan grupp kan placera sig på taktiska platser i kloakerna och vänta på CT:erna. Om ni inte har pengar till utrustning, eller inte har så mycket folk, är det bäst att gömma sig med gisslan i garaget. Om ni släcker ljuset har ni en fördel framför dem som försöker ta sig in. Om du är ensam med gisslan bör du placera dig tillsammans med gisslan på garagetaket. Därifrån kan du täcka båda vägarna till huset.

TIPS FÖR COUNTER-TERRORISTER (CT)
På denna bana är det för en gångs skull meningsfullt att splittra gruppen och pröva båda ingångarna till terroristernas hus:

Ovan jord (husets framsida): Håll ett öga på krypskyttar på husets framsida och använd det skydd som klippblocken ger. Terroristerna kommer ofta att anfalla er på husets framsida, så var klar till närstrid.

Under jord (husets baksida): Efter kloakens andra böj väntar oftast motståndarna. En av gruppens medlemmar bör stanna kvar och svara för att täcka bakifrån med ett prickskyttegevär medan de andra rör sig fram mot kloakens nästa böj. Flashbang- och HE-grenades är fantastiskt effektiva. Släck ljuset vid ingången till kloakerna för att göra det ännu svårare för motståndarna.



KRYPSKYTTAR Villans framsida kan snabbt bli till en fälla för CT:erna. Alla positioner som är markerade med X kan vara besatta av krypskyttar.



DUELL MELLAN KRYPSKYTTAR Terroristernas krypskyttar kan skjutas ned av en CT-krypskytt, men det kan vara svårt att hitta skydd.



EN CAMPER BLIR UPPTÄCKT Man räknar inte riktigt med att en terrorist står på köksfläkten och väntar. Han kan därför bli farlig för de inträngande CT:erna.



KLOAKRÅTTOR AWP:n är ytterst användbar i kloakerna när gruppen ska skyddas på långa sträckor. Här har vi fått en annan krypskytt på kornet.

OFFICE

TYPE: HOSTAGE RESCUE

TAKTISK INFO
Denna bana består av ett komplex av kontor, korridorer och små rum. CT:erna har två huvudingångar till byggnaden. Eftersom denna bana är förhållandevis liten träffar de stridande snabbt på varandra.

TIPS FÖR TERRORISTER
Ta med gisslan till ett avläget rum och bevaka huvudingångarna till byggnaden, för CT:erna är svåra att bli av med när de väl kommit in. Lådor och skrivbord är bra gömställen. Det är inte mycket mening med att vara utrustad med krypskyttegevär på denna bane, om man inte ska placera sig framför byggnaden för att hejda motståndarna. Var uppmärksam på det lättidentifierade ljudet av de automatiska dörrarna när de öppnas.

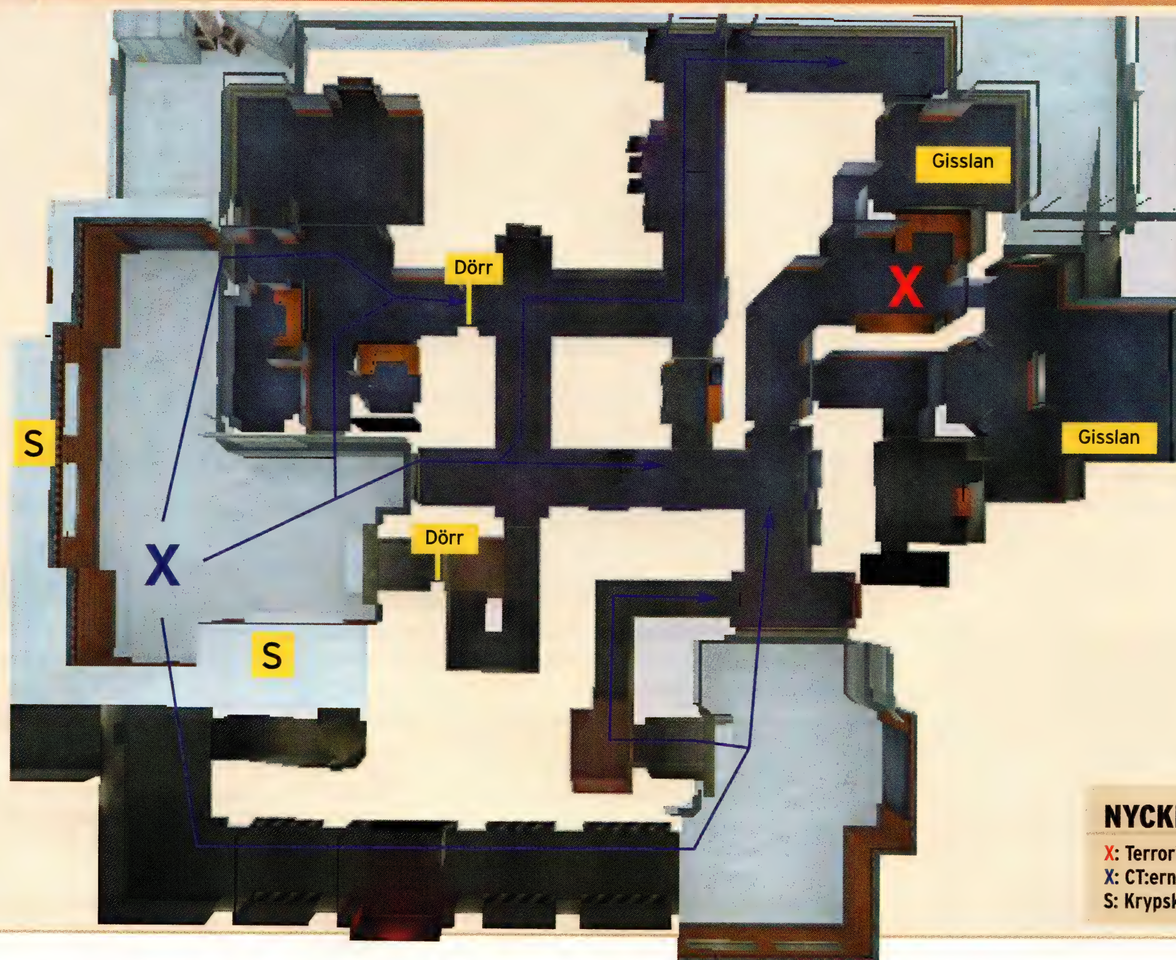
TIPS FÖR COUNTER-TERRORISTER (CT)
CT:erna har två möjligheter att komma in i byggnaden. Laget bör därför dela upp sig och storma de olika dörrarna samtidigt för att förvirra och störa fienden så mycket som möjligt. Placera en krypskytt bakom fönstren (S), så att du kan förhindra eventuella utfall från terroristernas sida. Fönstren i de automatiska dörrarna är perfekta som skydd för dina skyttar när du vill förhindra terroristerna från att besätta dem.



ÖVERRASKNING Om du skyndar dig i starten kan du med en team mates hjälp nå upp till denna avsats.

OFFICE FORTSÄTTNING

TYPE: HOSTAGE RESCUE



NYCKELPLATSER

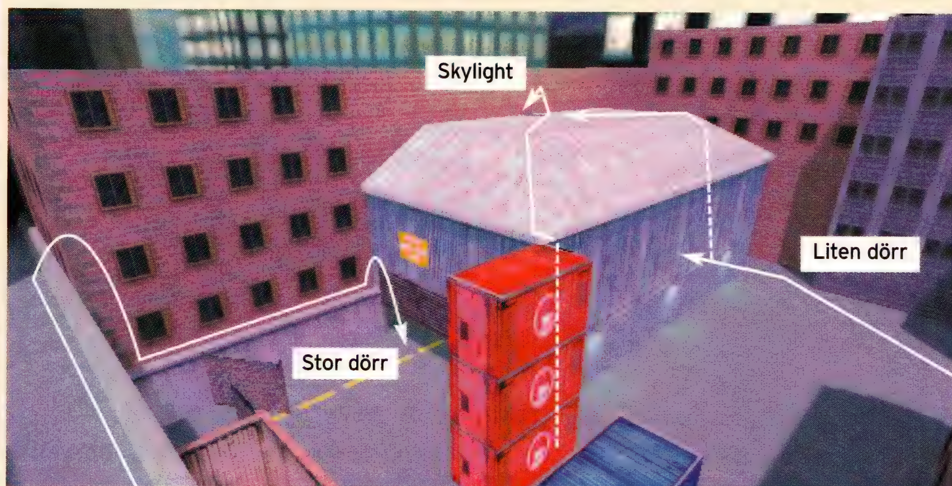
X: Terroristernas startposition
X: CT:ernas startposition
S: Krypskyttarnas positioner

ASSAULT

TYPE: HOSTAGE RESCUE

TAKTISK INFO
En stor lagerbyggnad hålls av terroristerna. CT:erna börjar utanför byggnaden och har två sätt att komma in på. Båda grupperna har videokameror – terroristerna vid ingången till rummet där gisslan finns, CT:erna i lastbilen vid sin startpunkt. Denna bana är en av *Counter-Strike*-klassikerna som har spelats ända sedan betaversionerna. Du kan downloada en nyare version (Assault2k) från nätet.

TIPS FÖR TERRORISTER
Terroristernas största fördel består av att de kan sitta och vänta på att CT:erna kommer in i byggnaden. Det är viktigt att spelarna sprider ut sig i byggnaden och att det står minst en eller två vid varje ingång. En av lagets medlemmar bör hålla ett öga på vad som händer framför byggnaden med hjälp av monitorerna och hålla de andra underrättade om hur CT:erna placerar sig, och vad de håller på med. Terroristerna ska se till att INTE förstöra gallret över ventilationskanalen vid ingången till rummet där gisslan finns, för ljudet av gallret som krossas kan varna för att CT:erna är på väg in i byggnaden genom ventilationskanalerna. Öronen är lika viktiga som ögonen om man ska nå framgång i *Counter-Strike*!



TIPS FÖR COUNTER-TERRORISTER (CT)
Taket: Ventilationskanalerna har två öppningar i byggnaden. En finns vid ingången till rummet där gisslan finns, den andra i galleriet. Man kan skapa en avledning genom att kasta in en granat genom den ena passagen, varefter man blixtsnabbt tvingar sig in i huset genom den andra. Utgången vid rummet där gisslan finns är särskilt bra för avledning, för när gallret över utgången krossas kommer terroristerna springande. **Stor dörr:** Om man går in genom den stora dörren ska man vara förberedd på att bli beskjuten från alla håll. Använd därför flashbang- och smoke grenades. Går man ensam genom den stora dörren hamnar man i en dödsfälla. **Liten dörr:** Den lilla dörren för så mycket oväsen att alla motståndare i byggnaden hör det. Att komma in genom denna dörr är bara möjligt med flashbang grenades.



ÖVERVAKNING Det finns tre monitorer vid ingången till rummet där gisslan finns.

Konsolen

Vad är konsolen?

Liksom i andra spel som använder den grafiska motorn från *Quake* kan du skriva olika kommandon i konsolen. Kommandona kan ha betydelse för både program och gameplay. För att använda konsolen ska du ändra din *Counter-Strike*-link. Öppna din Windows-link med ett högerklick med musen och välj "Properties". Nu skriver du "-console". Du kan nu öppna konsolen under spelet med ` (tilde).

Vad är "map voting"?

CS-servrar är mycket demokratiska. Om större delen av spelarna röstar för att byta bana laddas den ned från servern. För att starta en omröstning går du till konsolen och skriver "listmaps". Servern visar nu vilka banor som kan spelas. Varje bana har ett nummer, och för att rösta skriver du "votemap X" i konsolen, där X är banans nummer.

Röstning mot en spelare.

Irriterande spelare kan kastas ut från servern. Du kan hitta en spelares nummer genom att skriva "listplayers" i konsolen. Rösta mot spelaren genom att skriva "vote XXX", där XXX är spelarens nummer.



BLOD ELLER INTE BLOD **Graden av splattereffekter kan ändras i *Counter-Strike*-konsolen. Om man gärna vill se blod finns det en rad olika inställningar som låter blodet rinna på skärmen så länge som det ska. Man vill ju gärna serva de blodtörstiga spelarna därute!**

Nyttiga hjälpmedel

Vad är "scripts"?

Counter-Strike-kontrollsystemet är fullt programmerbart. Man kan binda samman serier av två kommandon till en enda knapp. De här kedjorna av kommandon ligger i de så kallade scripts. På *Counter-Strike*-hemsidor kan du hitta förprogrammerade scripts och instruktioner om hur de används. Allround-scripts som till exempel Benpsycho's Aliases ger dig möjlighet att binda olika nya kontrollfunktioner i *Counter-Strike*-kontrollmenyn till knappar. Genom att trycka på en tangent kan du till exempel köpa hela paket med utrustning eller välja radiomeddelanden direkt.

Varför använda script?

Du kan därigenom spela fortare - och bättre. De flesta erfarna spelare använder egna scripts, så varför inte utnyttja denna fördel?

Nytt sikte.

Du kan downloada nya sikten till prickskyttegevären och zoomfunktionen för submachine guns. Originalsiktena är inte särskilt bra. På de olika hemsidorna kan du hitta och downloada nya sikten som ger en markant förbättring av dina prestationer.

Musiken i cs_italy går mig på nerverna!

I cs_italy och cs_arabstreets får man musik till spelet. Soundtracket ger till en viss grad banorna liv och atmosfär, men det blir snabbt irriterande. Musikfilerna ligger i \cstrike\sound\ambience-directory (arabmusic.wav och opera.wav). Om du vill ta bort musiken gömmer du dem någon annan stans eller ger dem ett annat namn. Nu lägger du din egen wav-fil (PCM, 8 bit, mono) i den här mappen och ger den namnet opera.wav (italy) eller arabmusic.wav (arabstreets), så kan du höra din egen musik under spelet. Om du vill spela utan musik skapar du en textfil och ger den namnet opera.wav eller arabmusic.wav.

Vad är "Punkbuster"?

Punkbuster är ett anti-cheat-program, som många servrar har börjat använda. Om du vill spela på dessa servrar måste du använda Punkbuster-programmet (www.punkbuster.com). Programmet startas upp före *Counter-Strike* och gör så att du kan spela på de servrar som är skyddade av Punkbuster. Du kan hitta mer information om detta på Punkbusters hemsida.

Tuning

Faller ditt systems prestanda markant när du spelar *Counter-Strike*? Pröva våra tuning-tips.

Viktiga konsolkommandon

Konsolkommandon som gl_texturemode och gl_nearest_mipmap_nearest ger dig cirka fem procent bättre prestanda genom att minska på bildkvaliteten (textures blir lite grövre). Standard är g_texturemode gl_nearest_mipmap_linear. Du får den bästa texturkvaliteten med gl_texturemode gl_linear_mipmap_linear. Med cl_gibcount x (där x är ett värde mellan 0 och fyra) och cl_giblife x (värde mellan 0 och 25 sekunder) kan du bestämma hur mycket av dina motståndares blod som ska synas på skärmen



KEDJEREAKTION **Bomberna detonerar och terroristerna får sin onda vilja igenom.**



UPPMÄRKSAMHET Du ska hålla ett öga på alla öppningar, även fönster, för här kan fienden komma förbi.

- och hur länge. Ju lägre värden du använder, desto högre blir din framerate. Du kan använda kommandot cl_gibvelscale x för att bestämma hur detaljerat en död motståndares lik ska vara. Härligt. Standard är cl_gibvelscale 1 och ju högre värdena är, desto mindre detaljerat blir liket, och desto mindre press läggs på grafikkortet. Kommandot fps_max x förtjänar särskild uppmärksamhet. Sätt den till max: fps_max 100.

Rökfri zon.

Konsolkommandona fastsprites, gunsmoke, max_smokepuffs och max_shells är av mer kosmetisk karaktär. Fastsprites x-kommandot avgör hur mycket rök som avges från smoke grenades. Även med moderna grafikkort ska förinställningen fastsprites 0 leda till en reduktion av framerate med upp mot 50 procent. Vi rekommenderar fastsprites 1 för att minska pressen på grafikkortet. Du kan också gå så högt som fastsprites 3. Med kommandot gunsmoke 0 kan du avlägsna krutröken som stiger upp från en gevärsmynning efter avfyrning, medan värdet 1 aktiverar krutrök. Du kan använda kommandot max_smokepuffs x för att ändra den mängd rök som en kula avger när den träffar en mur eller ett annat föremål. Värdet i förinställningen är 120, och du kan slå av effekten helt med max_smokepuffs 0. Kommandot max_shells x minskar antalet tomma patronhylsor som automatvapnen kastar ut. Förinställningen heter max_shells 120. Med max_shells 0 kan stänga av denna effekt och få lite extra luft till grafikkortet.

Din uppkoppling.

Mängden av information som utväxlas mellan servern och din dator påverkar naturligtvis din ping (uppdatering av skärmbilden). Om servern skickar för mycket data kan det försena din förbindelse så att data från spelet anländer i försenade klumpar. Omvänt kan din förbindelse också försämras av den mängd information som du själv skickar till servern. Du kan ändra dessa viktiga parametrar med två konsolkommandon. Med cl_cmdrate x kan du ställa in den mängd data som din dator skickar till servern. Förinställningen är 30. Om du har en bra ISDN-förbindelse kan du pröva att höja den till 40. Om du har en riktigt bra förbindelse kan du experimentera med att höja värdet till 50 eller mer. Du bör titta närmare på det ping-värde som du får från din favoritserver och pröva dig fram med olika värden tills du hittar den optimala inställningen. Kommandot cl_updaterate x bestämmer den mängd information som servern skickar till din PC. Förinställningen är 20. Om du använder ett modem bör du sänka värdet till 15. Om du använder en fast internetförbindelse kan du höja värdet till mellan 25 och 40.

MAXIMALT NÖJE

FÖR ATT FÅ MAXIMAL GLÄDJE AV COUNTER-STRIKE MÅSTE DU FINJUSTERA DET SÅ KALLADE RATE VALUE, SOM BESTÄMMER HUR MYCKET DU FÅR UT AV DITT MODEM

ANSLUTNING	RATE VALUE
14,4 k modem	Du behöver ett nytt modem!!!
28,8 k modem	2500 till 3000
33,6 k modem	2900 till 3900
56 k modem/1-channel ISDN	3600 till 5300
2-channel ISDN	5000 till 7000
Kabelmodem	5600 till 10000
XDSL, T1+	7500 till 20000
LAN (10 Mbit eller 100 Mbit)	20000

Sök upp din Internet-anslutning i ovanstående lista. Öppna sedan konsolen i *Counter-Strike* med ` (tilde) och skriv kommandot "rate x", där x är ditt rate value.





BEVAKNING Gisslan får inte lämnas ensamma ens för ett ögonblick, om de skulle falla i fiendens händer kan hela spelet vara förlorat.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Tryck gasen i botten i marknadens bästa och mest krävande rallyspel. Se om du slipper levande från de tuffa omkörningarna

OOPS! Denna förare behöver visst några goda råd. Vad sägs om att hålla sig på vägen och kanske använda bromsen emellanåt? *Colin McRae Rally 2.0* är inget för hjärndöda fartfantaster.

Körguide

Vilken bil ska jag välja när jag börjar med spelet?

Det finns massor av valmöjligheter, men för nybörjaren ska det vara något som är någorlunda enkelt att köra. Vi rekommenderar antingen en lättstyrd Seat eller en snabb Toyota. Börja därefter med ett arkad-lopp med fyra motståndare så är du snart på väg till Italien. Asfalten här är ett bra ställe att testa de grundläggande körteknikerna.

Välj automatväxel så att du kan fokusera på styrningen. När du har kört ett par omgångar kan du prova ett enkelt rallylopp. Glöm mästerskapet än så länge.

Hur kommer jag bäst genom banorna?

Det är viktigt att du litar på din co-driver. Om han t ex säger "don't cut" ska du INTE skära kurvan. Han känner till banan mycket bättre än du. Förmågan att "glida" genom kurvorna är också mycket viktig att bemästra. Ju skarpare svängen är, desto mer tid kan du spara på att glida. Lyft foten från gaspedalen innan svängen, sväng skarpt och tryck snabbt gaspedalen i botten igen. Se upp så att bakändan inte sladdar ut för mycket. Det är en fråga om timing. Bilens front ska alltid peka mot utgången av kurvan.

Ska jag använda hand-bromsen?

Ja, den är helt vital för din körning. Du kommer ofta att kunna rätta upp snabbare med ett snabbt ryck i handbromsen än genom att riva och slita i ratten. Om du har en ratt ansluten till



REALISM En bra synvinkel, så länge framrutan fortfarande är hel.



SLADD Få ordning på den kontrollerade sladden så är du på väg mot segern.



FULL FART FRAMÅT Vid skiftande underlag ska du överväga ditt däckval noga.



SÄNK FARTEN Särskilt på snö kan dina sladdar lätt bli okontrollerade.

din PC bör du programmera ratten så att du styr handbromsen med en av knapparna på ratten. På så vis kan du använda handbromsen medan du fortfarande har bägge händerna på ratten. Varning: Om du inte släpper handbromsen snabbt igen kan bilen lätt spinna ur kontroll. Några underlag är bättre för handbromskörning än andra. På snö är den t ex oanvändbar, medan handbromsen är perfekt för körning på asfalt och grus.

Kan man ha nytta av drifting på alla banor?

Nej, det beror på underlaget. Drifting är bäst på hala underlag som snö, lera och grus. Men pröva det inte under en sväng i kategori 4-6. På asfalt kan du lätt tappa kontrollen om du försöker att "drifta" genom svängen. Här är det ofta bättre att använda bromsen för att komma genom svängen och vinna viktiga sekunder. Du bör bara "drifta" på asfalt i hårnålskurvor.

Vilka däck bör jag välja för banor med skiftande underlag?

På 100 procent grusbanor (som till exempel i Grekland) ska du naturligtvis utnyttja grusdäck (kolla alltid väderrapporten för att se om du ska ha torr- eller våtbanedäck på).

Det är lite mer komplicerat när en bana, som de ofta gör, består av flera olika underlag. Om en bana t ex utspelas på 55 procent lera och 45 procent asfalt (som den tredje tidsträningen i Storbritannien), kan du köra på båda typerna av däck, allt efter vad du själv föredrar. Oavsett vad du väljer bör du spara spelet före varje tidsträning så du kan pröva med andra däck om du får problem.

Spelets banor är dock aldrig sammansatta så att ditt däckval kan få katastrofala konsekvenser. Du bör därför ha som tumregel att alltid välja den typ av däck som passar för den största delen av banan.

Kan jag vinna tid med asfaltdäck, även om bara 35 procent av banan är på asfalt?

Våra erfarenheter visar att du inte kan köra snabbt nog på de 35 procenten asfalt för att tjäna in den tid som du tappar medan du far runt på resten av banan. Kom också ihåg att sparsam användning av bromsen gör att dina däck har bättre grepp senare under banorna. Asfalt sliter hårt på gummit.

Vilka delar av bilen är viktigast att få lagade?

Alla bildelar som har röd färg ska bytas omgående. Det kan dock vara ganska svårt att hinna på den tid du har till förfogande. Om det kniper med tiden bör du reparera växlar, styrning och bromsar först. Därefter kan du gå vidare till turbo, differentialen, drivaxeln och elektroniken (bara viktig vid mörkerkörning). Spara bucklorna till sist. En krossad framruta är bara ett problem när du ser loppet inifrån bilen.

Hur kan jag finjustera min bil?

Det finns inga generella regler för inställningen av styrningen, eftersom den beror på din körförmåga och den typ av styrning du använder. Men det finns några övergripande för inställningen av bilens övriga delar. Om du främst kör på asfalt är det tillrådligt att ställa in fjädringen på "hard". Ställ in den på "soft" på lera eller snö. På vått underlag som t ex snö bör du också reducera bromskraften så att dina hjul inte låser sig så lätt. När det gäller växlarna är det generellt bättre att ställa in avståndet mellan dem till "short", då de flesta banor har ganska många kurvor. En högre inställning är bara användbar på banor med långa raksträckor där motorn verkligen kan sträcka ut.



KLAR ATT SVÄNGA Det kräver rätt bruk av handbromsen för att komma genom hårnålskurvorna.



TID ÄR PENGAR Reparera styrning och växellåda först, så håller du bilen rullande.

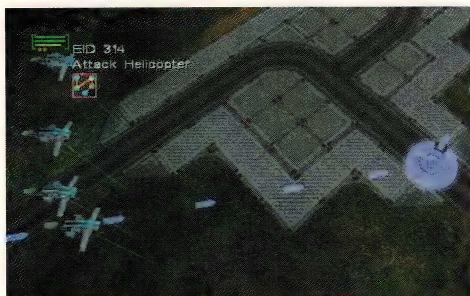
fuskkoder

HAR DU KÖRT FAST I SPEL-VÄRLDEN? FÖRTVIVLA ICKE, HÄR FINNS HJÄLP ATT FÅ!

BATTLE ISLE: ANDOSIA WAR

Skriv ordet "alyenya" följt av en kod medan du spelar:

Alt+E	enemy health sätts till 1
Alt+Y	"flags of all events" nollställs
Alt+U	första uppgift i alla akademier genomförda
Alt+I	enheter blir synliga
Alt+J	fake times on/off
Alt+F	alla knappar och mus på
Alt+M	vinn uppdraget

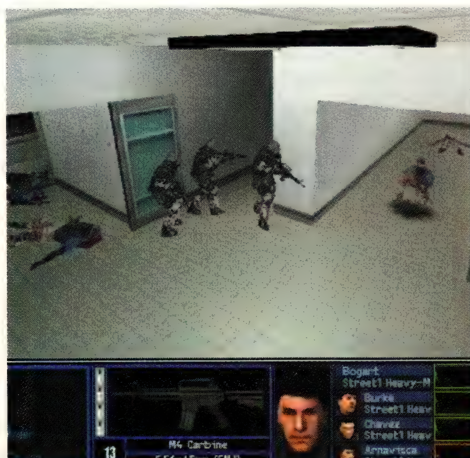


BATTLE ISLE: ANDOSIA WAR En eskader med attack-helikoptrar närmar sig en waypoint.

RAINBOW SIX: COVERT OPS

Tryck på RETUR under spelets gång, skriv en kod och avsluta med RETUR:

Theshadowknows	du är osynlig
Teamshadow	ditt team blir osynligt
Bignoggin	stora huvuden
Meganoggin	mycket stora huvuden
Clodhopper	stora fötter
Turnpunchkick	anorexi-mode
Stumpy	granater mosar armar och ben
1-900	överdriven väderspänning
Silentbutdeadly	dödliga pruttljud
Fastactionresponseteam	pruttljud



ANTITERRORRISTSIMULATOR *Covert Ops* är ett tillägg med nya banor till den taktiska shootern *Rainbow Six*.

BLAIR WITCH PROJECT VOL. 3

Tryck på F10 och skriv en av koderna:

BIGHEAD	stora huvuden
GIBNPLENTY	armar och ben åker av
T2000	terminator skin
GIVEMEFAITH	full health
NOD3D	osynlig
HELLFREEZEOVER	frys fiender
BIGSTICKOFDEATH	shotgun
MEDIUMRARE	crossbow
GOODTIMESMAN	dynamit
BURNYOURASSOFF	eldkastare
MEETMYPALTOMMY	tommygun
SMILEYNOMORE	elephant gun
SUNOFGOD	charge radiance emitter
IAMAWIMPFORTHIS	100 bullets
RECHARGE	fullt ficklampsbatteri
THEDOGFARTED	gasmask
ICANSEE	night vision-glasögon
WWBEWARE	silver bullets
VAMPBEWARE	lith bullets
DEMONBEWARE	mercy bullets
ISUCK	easy mode
IRULE	hard mode
COMBATISSCARY	easy combat
PUZZLESARESCARY	easy puzzles
INSTANTCRASH	crash game
THUNDERSTORM	storm
SNOWSTORM	snöstorm
FLAMEONASTICK	flaming ammo



SISTA SPELET I TRILOGIN Blair Witch-serien var inte direkt en framgång hos recensenterna.

MERCEDES-BENZ TRUCK RACING

Skriv en av koderna medan du spelar:

BUGGYGIRL	fusk på
MOGLI	vinn alltid
ALLOFF	fusk avstängda

STAR TREK: STAR FLEET COMMAND 2

Ändring av shiplist

Öppna filen "shiplist.txt" som är placerad i mappen \namedir\assets\spec\. Ändra inställningarna i filen efter dina önskemål och spara den (kom ihåg att göra en säkerhetskopia innan du börjar).

Ändring av starting prestige

Öppna filen "METAASSETS\SERVERPROFILES \SINGLEPLAYER\CHARACTER" i ett ordbehandlingsprogram. Leta upp raden

StartingPrestige=50

... här kan du höja talet upp till 5 miljoner, så att det är möjligt att köpa alla skepp och förråd.



FLEET COMMAND 2 är ett space combat-spel för riktiga Star Trek-fanatiker.

SHEEP

Tryck på ESCAPE och skriv en kod:

FatSheep	fåren växer med 150 procent
MiniSheep	fåren blir hälften så stora
PooSheep	fåren producerar avföring
CancelCheats	stänger av fuskkoderna



brevlådan

"Jag har sett att ni har gett ett spel till en som heter något med 'grippen' i efternamn"

Nix grabben

Jag har prenumererat på er tidning så länge den har funnits. Jag har sett att ni har gett ett spel till en som hette något med 'grippen' i efternamn. Då tänkte jag: Varför inte pröva själv? Kan jag få *Project IGI*?

Daniel
Danmark

Hej Daniel. Nej, det kan du inte.

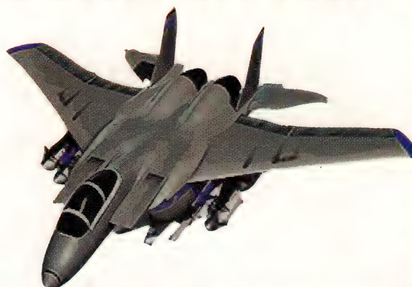
Ratt för 1 500:-

Jag har en kort fråga: Vilken force feedback-ratt bör jag köpa om jag ska hålla mig under 1 500 kr?

Peter
Norge

Den bästa som vi har prövat är den första versionen av Guillemot/ Thrustmasters Ferrari-ratt. Den var sublim både vad gäller precision, finish och körupplevelse. Den tillverkas inte mer, men går kanske fortfarande att hitta om du har tur. Bland de nya rattarna kan vi rekommendera force feedback-rattarna från Logitech och Microsoft, men den senaste Ferrari-ratten är också värd att prova. Be att få genomföra en längre körtur med ditt favoritracingspel i butiken innan du plockar fram den stora plånboken och betalar.

MÅNADENS BREVLÅDE-BABE är den italienske skådespelerskan Monica Belluci, som är med i de kommande filmerna *Matrix 2* och *3*. Spelutvecklaren Shiny (*Messiah, Sacrifice*) arbetar på att göra *Matrix* som datorspel.



DETTA ÄR ETT MIG En läsare påpekar att detta är en MIG och inte ett F-15.

F-15 är inte F-15

I Kommer Snart-artikeln om *Civilization 3* står det "F15 FIGHTER" över en av bilderna. Om det hade varit en F-15 skulle det ha varit en F-15 EAGLE, men poängen är att det inte är det. Flygplanet på bilden är en MIG-19 FULCRUM, och eftersom jag är med om att göra tidningen bättre kan ni gärna skicka mig ett exemplar av *Mech Warrior 4*. Annars vill jag tacka för en väldigt bra tidning.

Nexus
Kristiansand, Norge

Tack för ditt brev, det var en ganska skarp observation. Vi delar inte ut spel på begäran, så du måste köpa det i övrigt strålande *Mech Warrior 4*.

Får ni spelen?

Jag ska bara förära er mina kommentarer. Jag tycker att ni gör en riktigt bra tidning med tonvis av häftiga saker. Jag har ett par frågor:

När ni recenserar spel, går ni då till affären och köper dem, eller får ni dem gratis (kanske för att producenterna vill ha reklam för spelen)?

Känner ni till något ställe där en fattig student kan köpa billiga spel och hardware, som t ex grafikkort och spelet *Everquest*?

Jakob
Danmark

Vi får som regel spelen av producenten eller distributören, ofta två-tre veckor innan de släpps officiellt. Producenten ger oss dem för att få publicitet (förhoppningsvis *god* publicitet.

Avseende billig hardware kan vi rekommendera **www.bugsoft.hik.se/buyer/default.asp**. Det här är en sajt där du kan hitta uppdaterade listor över var du kan hitta de lägsta priserna på i stort sett all PC-hardware. Billiga spel är svårare att hitta eftersom det finns riktpriser på alla nya spel. Du kan dock ha tur och hitta specialerbjudanden på nya spel, titta t ex på **www.gameplay.se**, **www.tradition.se** och **www.yatack.se** (gamla **ingo.se**).

Slut i rutan

Farväl Incite!

Det var en mörk och kulen natt. Vinden piskade den bara ekens grenar mot mitt fönster. Rudolf, min vita och annars så flåsigt glada hund, låg ihopkurad vid mina fötter. Han är över ett år gammal, men blir fortfarande lika rädd när vädrets makter visar sin dåliga sida.

Klockans lilla visare hade påbörjat ett nytt varv och resten av huset var försänkt i ett slumrande mörker. Egentligen borde jag också ha sussat sött under täcket, men jag var inte trött. Som ledare för en romersk provins hade man inte tid att sova. Vägar skulle dras, folket underhållas och olivolja exporteras!

Jag satt som bäst och klickade mig fram mot nya framgångar i Ceasar III då jag märkte att en brand startat i slumkvarteren. För att hejda dess framfart tänkte jag riva några intilliggande hus, men det var då det hände... skärmen blev först röd, sedan grön och sist svart!

Konstig krasch tänkte jag och startade om datorn. Fläkten surrade igång som vanligt och allt verkade frid och fröjd... Men var var bilden? Monitorn var påslagen och hälsningsmelodin från Windows hördes, men skärmen förblev svart! Till min förskräckelse hjälpte inte heller tre omstarter.

Dagen därpå konstaterade jag att monitorn fungerade hos en kompis. Mina misstankar riktades då mot tornet. En svag bränd doft från grafikkortet besannade mina farhågor – det hade gått till de sälla data-markerna!

Min väldigt snälla vän provade med sitt grafikkort där mitt hade suttit och då lyste Windows-logon glatt mot mig. Alltså var det "bara" grafikkortet som hade fått sätta "livet" till.

Efter ett snabbt överslag insåg jag att jag inte hade råd med ett nytt PCI-kort (AGP-port finns det ingen). De fasta utgifterna jag har gör att datorn helt enkelt får vila ett bra tag i garderoben.

Er tidning är verkligen underhållande och lärorik (en eloge för antialiasing-artikeln) men mitt hjärta brister varje gång jag ser er demo-CD med spel jag inte kan njuta av ... Så tillsvidare kommer jag inte att köpa er fina tidning (snyft!).

Farväl, men på återseende!

En ledsen kräfta
Sverige

Maken till ambitiöst brev har vi sällan sett. Det är inte ofta vi bryr oss om att skriva in brev som inte inkommer som e-post, men den här gången var det faktiskt nästan ett måste.

Eftersom det kommer många tiggarbrev, det kan handla om spel, hardware eller vad som helst, så skickar vi inte ut något i onödan, men i det här fallet kan vi kanske göra ett undantag och se om vi har något grafikkort liggande.

Project IGI 2?

Jag älskar era kommentarer. Jag skrattar alltid när jag läser brevlådan. Så mycket att jag får ont i magen.

Jag tycker att Project IGI rockar fett. Därför undrar jag om det kommer att komma en uppföljare till det? På spelet NHL 2001 funkar det bara att köra straffar och vänskapsmatch. När jag testar att köra cup eller säsong så står det "not enough free diskspace". Ändå har jag en gigabyte kvar! Hjälp mig!!

Albertson
Sverige

Vi vet inte något om *Project IGI 2*, men håll ögonen på www.innerloop.no - där borde det komma information om en eventuell tvåa.

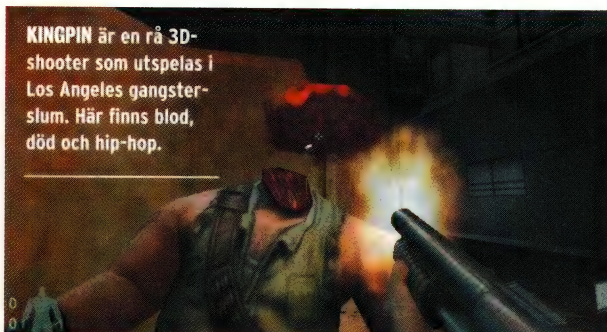
Kontakta Electronic Arts i Sverige för support för *NHL 2001*, problemet med bristande plats kan vi tyvärr inte besvara.

Svårt språk i testerna

Hej, jag tycker att ni gör en superbra tidning, men här kommer ett tips som kan göra den ännu bättre. För det första tycker jag att ni ska ha med en förklaring på reportagen och testerna. Ta till exempel CPU-testet i 4/2001. Där finns det många förkortningar och uttryck som vi som inte är riktiga datagenier inte förstår. Om det inte blir för mycket arbete för er.

Rune Fjell
Norge

Du påpekar något mycket viktigt. Våra artiklar ska kunna läsas och förstås av alla spelare, och kan de inte det är det för att vi inte har lagt ner tillräckligt med jobb. Hardware är ett svårt ämne eftersom det alltid finns en massa tekniska uttryck. Vi ska försöka att bli bättre på att ge ordförklaringar i t ex tester av processorer.



KINGPIN är en rå 3D-shooter som utspelas i Los Angeles gangsterslum. Här finns blod, död och hip-hop.

Hjälp till Kingpin

Jag är en prenumerant med ett litet problem: Jag har spelen *Kingpin* och *KKND2*, men har problem med att installera dem. Kan ni rekommendera några webbsidor?

Vegard
Norge

Om du söker efter hjälp om *KKND2* kan du ta en tur till **www.turvaja.ee/roke/kknd2/**
Hjälp med *Kingpin* hittar du om du surfar till Interplays hemsida, **www.interplay.com**

Nya banor till Q3

Visst är det härligt att hitta en rolig och respektlös tidning i kiosken (vad sägs om att utkomma varje vecka :-). Brevlådan är bland det mest underhållande, när ni ger svar på tal på den orimliga kritiken.

Jag har börjat göra mina egna banor till *Quake3* med programmet Q3 Radiant, men jag har fastnat. Känner ni till något bra ställe där man kan fråga om ban-editing (om det finns andra läsare med samma interesse får ni gärna kontakta mig på thpedersen@ofir.dk).



Thomas Pedersen
Danmark

Försök med **www.dailyrush.dk/quake3/**, där du bl a kan få svar på hardcore-frågor om *Quake 3*.

Brevlådan-fan

Brevlådan – den är bara för RÅ! Jag älskar när läsarna munhugger och ni hackar på dem, det är ju bara för BRA! Ja, ja, nu tänker ni: Sicket NÖT! Men det får ni gärna göra, bara ni fortsätter att ha med Brevlådan i tidningen. Nu ska ni inte tro att det bara är Brevlådan som är något att ha, nej, nej, allt är faktiskt bra. *incite vs GRIPPING*-konflikten (jag kan stava), den var HÄRLIG.
PS1. **Var kläderna på månadens Brevlådebabe i nr 12/2000 påmålade?**
PS2. **Vem är Marit Paulsen?**
PS3. **Kan ni inte utöka antalet sidor i Brevlådan med en eller två?**
PS4. **Vad är en dll-fil? Det står att det saknas en dll-fil varje gång jag försöker att gå in i Map-editorn i *Rune* (mystiskt) ...**

Asbjörn Dragsberg
Gadstrup, Danmark

PS1. Ja.
PS2. Folkpartiets EU-politiker.
PS3. Det välter in mail, så denna gång har vi utökat brevlådan.
PS4. DLL-filer är några små irriterande djävlar som man alltid verkar sakna. Ett bra tips är att skriva ned filens kompletta namn och söka efter den på **www.download.com**. Alternativt kan du pröva **www.runecenter.com/downloads/**



PAULSEN OCH BABE Det är månadens brevlåde-babe från december till höger och Marit Paulsen till vänster.

Vinn **hardware**

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr

DUAL ANALOG GAMEPAD



TOP GUN FOX 2





NU ÄR DET BRÅK

LÄSARUPPROR Vår layoutchefs svar på ett läsarbrev om kvaliteten på *incite PC Games* design och tryckning leder nu till oro, ja, i det närmaste rent uppror i Brevlådan.

Kan se varenda fyrkant

Jag har varit prenumerant hos er ganska länge och gillar er tidning skarpt. Men då jag i 4/2001 läste brevet från Sören Hansen fick jag något att tänka på. Jag sprang in på mitt rum för att bläddra genom tidigare nummer för att se om detta med kantiga skärmbilder stämde, och dessvärre var svaret ja. Det varierar ju från skärmbild till skärmbild, men det är ganska många fall där bilderna är pixelerade. Detta kan ju bero på att ni förstorar några av bilderna, men det är ju inte särskilt tjusigt om man kan se varenda fyrkant på bilden. Men bilderna är inte allt, det är ju innehållet som räknas. KEEP UP THE GOOD WORK!!!

Öystein Espedal
Stavanger, Norge

Mannen har ju rätt

Jag kan inte låta bli att inflika en kommentar efter att ha läst läsarbrevet "Coola ned, farsan". Mannen som skrev detta inlägg har ju fullständigt rätt! Er layout ÄR inte fin, era bilder ÄR snuskiga (se t ex flickan till vänster i brevlådan - och det finns liknande exempel överallt - jag kan gärna utveckla!), och ni är absolut inte konkurrenskraftiga jämfört med era konkurrenter. Det är visst inte något fel med att ni använder bilder och annat som ni hittar på nätet, men att påstå att er kvalitet avseende detta skulle vara högre än andra tidningars vittnar om en skriande okunskap ... det är ju onödigt att snäsa till mannen för att han säger som det är.

I övrigt gör ni ett jättebra jobb med recensioner, nyheter och så vidare, tack för det - men tänk er för lite innan ni besvarar brev. Det är inte första gången ni hackar på folk för att de säger vad de tycker!

Rasmus Berrig
Köpenhamn

Vem behöver glasögon?

Er tidning är bra, men inte mera. Och det blev inte bättre när jag såg vad er layoutchef skrev till en läsare. Tror du att det är läsaren som behöver glasögon???

Dines Eriksen
Danmark

Jag är besviken

Jag måste säga att jag är besviken! Inte på tidningen, som jag tycker är riktigt bra, men på er Brevlådeavdelning! Jag förstår verkligen inte den aggressiva ton som ni besvarar inläggen med! Ett av många exempel är ert svar på Sören Hansens insändare i nr 04/2001. Jag har läst kritiken, och därefter svaret igen och igen, men får ingen mening i det. Sören Hansen anser att tidningen kunde göras bättre (bland annat trycckningen). Ni svarar, som ni svarar många andra insändare som ni inte gillar, med en nedlåtande och mycket aggressiv ton. Andra läsare svarar ni med en massa nedlåtande invektiv! På mig verkar ni som en flock premenstruella kvinnor, eller män med sådana därhemma, som bara vill få ut sina frustrationer genom Brevlådan. Det är synd och skam att ni ska sjunka så djupt i denna del av tidningen när resten av den är så bra!

PS: Ni trycker garanterat inte detta brev, då det ju är en allt för stor munsbit för er, men jag hoppas att ni ändrar er ton, för det är otrevligt att läsa!

Anders
Danmark

SVAR:

Sören Hansen skrev bland annat i sitt omdiskuterade läsarbrev: *Er layout ... och er repro ... och ert tryck ... huvaligen sicket skräp!!! Jag är på det klara med att er tidning är tänkt att tilltala unga människor, och det är ju också smart ... i helsicke. Denna formulering tyder inte på att Sören Hansen är en känslig gammal dam, så därför gav vi honom ett direkt svar. Vi sätter en ära i att snäsa av folk som vi vill, och det ändrar vi inte på. Om en tuffing står och bankar er i huvudet med en spade säger ju inte heller ni såja, snälla söta du, kan du inte vara så vänlig att sluta upp med det där?*

Det är korrekt att vi i samma tidning kallar en anonym insändare för en massa fula ord, men det är bara för att de passar så bra.

Vad avser kvaliteten på skärmbilder i tidningen är vårt mål att återge dem så som de ser ut, som de gör på skärmen när man spelar. Black & White-bilden till höger ser möjligen lite kantig ut, men så ser spelet alltså ut när man "fryser" det och tar en bild. Förhoppningsvis kan vi snart ge er en spelbar demo av *Black & White* på incite-CD:n, så att man kan se spelet med egna ögon.

Till sist vill vi bara ha klarlagt att vi aldrig har påstått att våra skärmbilder skulle se markant bättre ut än i andra tidningar - vi uppmanar bara till att *jämföra* med andra tidningar innan man rackar ned på oss för att vi har pixelerade bilder.

incite - Miljöpartiet?

Jag har många gånger skrivit bra brev med bra frågor. Så därför ska jag nu göra som alla de som kommer med i tidningen. NÄMLIGEN ATT SKRIVA ILLA OM ER!!! Er tidning är den mest illaluktande skräptidningen i hela Norden. Det kan helt enkelt inte stämma att så hjärndöda dönickar som ni över huvud taget kunnat plita ned ord i er tidning. Ni är så dumma att man skulle kunna tro att ni är miljöpartister. Ni har absolut ingen chans att konkurrera med större tidningar som "Tv-Zapparnas Superguide" och "Oljefärger & lampor".

Rolf
Danmark, dulldulltawlaw@forum.dk

Hej Rolf, din gamla hästskojare. Nå, nu kom du äntligen med i Brevlådan, din skelögda apekatt, och lika bra är väl det, för här finns nämligen plats för alla slags åsikter, din näsvisa son till en berusad andra generationens politiker och fackpamp!

Det ÄR bara incite!

***incite PC Games* slår allt som jag har prövat!!! Ni gör det kul att läsa om spel, för att inte tala om läsarbreven (som ni också måste tacka läsarna för)!!! Perfekta bilder, rå cd och DÖDSCOOLA spelrecensioner (för att bara nämna lite av det coola i *incite PC Games*)!!! Jag är övertygad om att incite är bäst, och ska så vara i all evighet!!! För mig finns det BARA incite!!!**

Thomas Kjemperud, 12 år
Norge

månadens brev

Ser Black & White **SÅ illa ut?**

Jag har prenumererat sedan nr 2/1998, då det var en liten demo-tidning (vilket var det första?)

Ni säger att *Black & White* har enastående grafik, men man blir skrämd när man ser den första bilden från er recension. Försök att upptäcka det lilla djur som ser alldeles för kantigt och dåligt ut – så får man verkligen ingen lust att köpa spelet. Det hela är bara TOTALT kantigt och fult, och fötterna på människorna är ju inte heller särskilt lika ... Jag vet inte om det är för att ni har tagit en skärmbild och förstorat den, men vad tycker ni själva?? På det hela taget tycker jag inte att grafiken i B&W är så bra, jag tycker snarast att den är TOTALT kass (alltså bilderna i er recension). Men i rutan "Bestäm själv grafiken" ser spelet ganska häftigt ut i 1600 x 1200. Jag ska helt klart ha det spelet!!!

Mer om grafik: Kommer ett spel som *Quake 3* se bättre ut med ett GeForce3- än ett GeForce1-grafikkort? Spelen är väl inte så detaljerade ännu att de kan utnyttja ett så kraftigt kort?

Och till alla er som har något negativt att säga ... NÅ!!! Och?? Ni kan mycket väl tycka att tidningen är dålig, men det tycker inte vi andra.

Och avseende era recensioner, sitter det bara en person och spelar, eller är det hela redaktionen? Man kunde frestas att tro att ni är *Colin McRae Rally*-fans, eftersom det fick 10 (lite för mycket enligt min mening) ... Nå, men ni får väl ha det så trevligt.

PS: Jag har inget emot att vinna en sån joystick eller något =)

Kristian Pelle
Danmark

incite PC Games härstammar från en liten speltidning som hette *PC Play* och utkom första gången 1997. I april 1998 bytte vi namn till SPEL och i november 1999 utkom så det första numret av *incite PC Games*.

Black & White är på intet sätt fult att se på. Det kan gott vara så att vår stora bild på uppslaget i recensionen inte helt visar hur fint spelet är i praktiken, men vi kan lova dig att det är ett av de flottaste och mest stilfulla som någonsin kommer att visas på din skärm. Det finns stor frihet att ställa in grafiken, och med möjligheten att gå upp till en upplösning på 1600 x 1200 kan spelet utnyttja de kraftigaste grafikkorten. Vi skickar med ett demo så fort det är klart.

På frågan om det är skillnad på *Quake 3* på främst GeForce1 och GeForce3-kort är svaret: Ja. *Quake 3* stöder OpenGL-standard och det är mums för det starka GeForce3-kortet, som ska få spelet att explodera i färger, dimma och krutrök. Men om det kan löna sig att uppgradera från GeForce1 eller 2 till GeForce3, se, det är en annan sak, som vi återvänder till när vi får möjlighet att testa trean (det blir inom en eller två månader).

Det är normalt två personer som recenserar varje spel, *Black & White* var ett undantag. Om vi är Colin McRae Rally-fans? Ja, det är vi, men det är för att tvåan i serien är ett SINNESSJUKT bra spel.



PIXELERADE GIGANTER
Efter att ha sett denna skärmbild i vår recension av *Black & White* är Kristian orolig för spelets visuella kvaliteter. Vi kan dock lugna honom: Det är ett av de snyggaste spel som finns på någon spelplattform.

tävling

Vinnarna av ***Settlers 4-spel*** i 04/2001 blev Jakob Holst ● Malik Lund ● Jesper Andersen ● Frederik Bo Lind ● Lars Sjödin ● Chris Daniels ● Oskar Klaren ● Tobias Rolund ● Sandra Vangberg ●Jesper Schou ● Ebbe Hagen ● Alexander Jansen ● Kristian Finn ● Thomas Ivar Wigen ● Bjørn Erik Ebaas ● Vinnarna har fått sina priser.

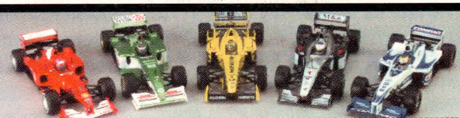
VINN



5 x F1 Racing CHAMPIONSHIP



och 5 formel 1-modellbilar i 1:24



EXTRA! VINN 2 original art works från **Clive Barker's UNDYING**



HJÄLP OSS ATT GÖRA INCITE PC GAMES ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN OCH VINN FORMEL 1-SPEL FRÅN **UBI SOFT** OCH MODELLBILAR FRÅN **MATTEL**





06/2001 Vad tycker DU om incite PC Games?

1. Din ålder?

2. Vilka system äger du, eller planerar du att köpa?

PlayStation	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PlayStation 2	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Nintendo 64	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Game Boy	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Dreamcast	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PC	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
X-Box	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Dolphin	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa

3. Hur betygsätter du incite PC Games?

Trovärdighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Kritisk granskning	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Informationsvärde	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Aktualitet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Överskådlighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Valuta för pengarna	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Design och layout	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games du har i handen på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

Första intryck	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Text	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Design	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
Framsida	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6
CD-ROM	◯1	◯2	◯3	◯4	◯5	◯6

5. Har du tillgång till Internet?
◯ Ja ◯ Nej

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games?

7. Vilka delar av tidningen intresserar dig?
◯ Nyheter ◯ Hardware
◯ Recensioner ◯ Tips & tricks

8. Har du DVD-spelare?
◯ Ja ◯ Nej

9. Vilka andra speltidningar läser du?

10. Vilka är dina favoritgenrer?
◯ Action
◯ Adventure
◯ Simulering
◯ Sport
◯ Strategi
◯ Bilspel/racing
◯ Rollspel

Lottdragningen görs den 5/6 2001. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras med brevporto

Incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

nästa nummer

incite PC Games
Chefredaktör: Søren Prien
Redaktör: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games ges ut av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
c/o Intertec
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

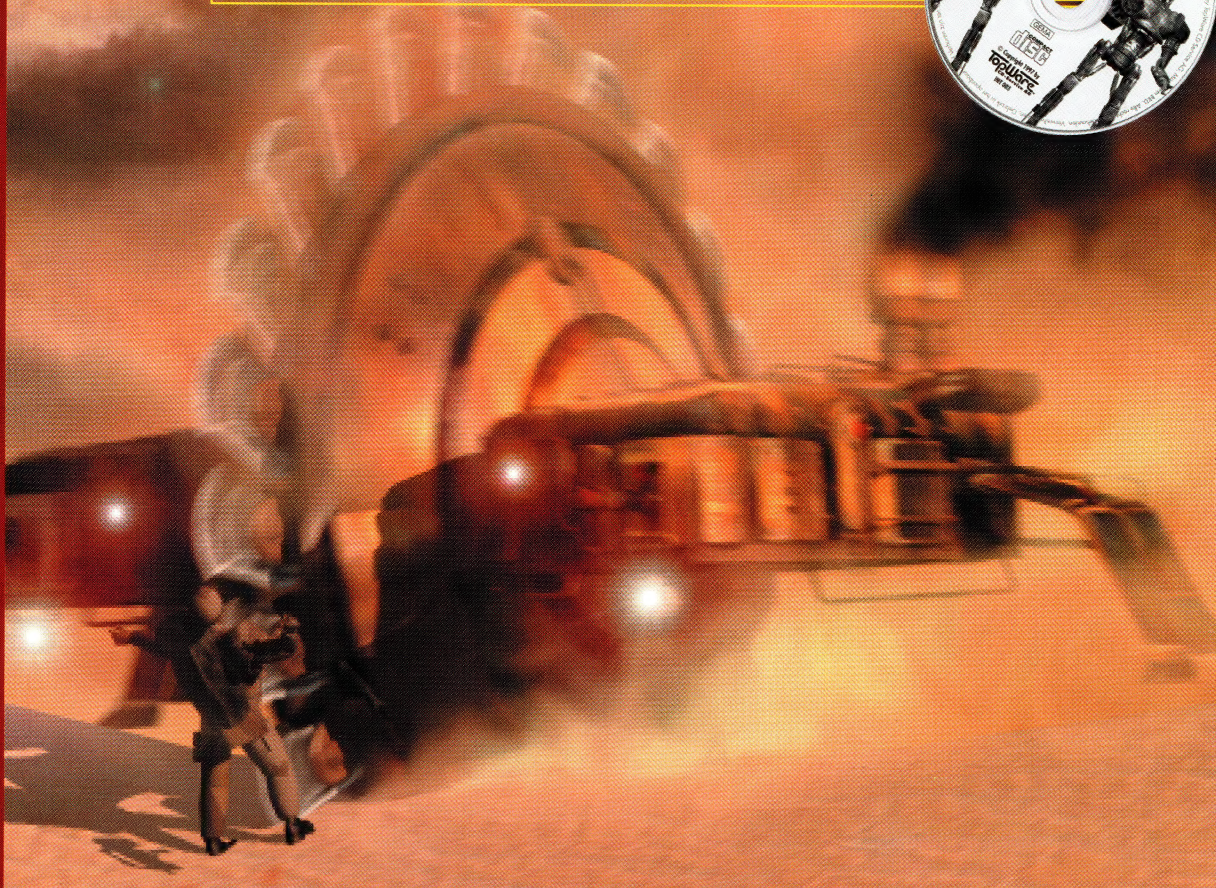
Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland

EXTRA!
Äkta fullversion av strategispelet
EARTH 2140





FÖRSTA RECENSIONEN!

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

MASSIV GENOMGÅNG AV WESTWOODS NYA 3D-STRATEGISPEL!

STEEL SOLDIERS BÄTTRE ÄN C&C? VI SPELAR DEN SLUTGILTIGA VERSIONEN!
COMMANDOS 2 FÖRSTA RECENSIONEN! VI GÅR BAKOM FIENDENS LINJER OCH SAMLAR INFORMATION OM DET URCOOLA REALTIDSSPELET

PLUS! RECENSIONER AV TRIBES 2, SUMMONER, CONFLICT ZONE, FREEDOM FORCE OCH OPERATION FLASHPOINT

ALLT OM DE BÄSTA SPELEN! incite PC Games 7/2001 UTKOMMER 19 JUNI